

今回からいよいよ攻略編に突入

STREET FIGHTER II TURBO

ストリートファイターIIターボ

攻略ガイドブック①

リュウ／春麗／E.本田編

CONTENTS もくじ

攻略編 真のストリートファイターを目指す男



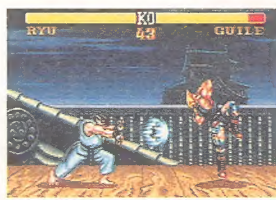
RYU リュウ

STREET FIGHTER II TURBO

いろいろな闘い方に対応できるさまざまな技を持つリュウ。波動拳や最高奥義昇龍拳を駆使して、真の格闘家を目指す男

基本的な闘い方 波動拳を中心に技を組み立てよう

リュウの強さは、相手を選ばないこと。相手のタイプや相手との間合いに関係なく、さまざまな闘い方ができるキャラクタなのだ。その闘いの基本となるのが波動拳。波動拳で相手を牽制し、そこから多彩な攻撃を仕掛けよう。



⇧リュウは波動拳なしでは語れない。波動拳は必ずマスターしよう

強力な足技を有効に使え

相手を転倒させ、その起き上がりを攻めていくのが闘いの基本。相手を転倒させる技はいくつかあるが、オーソドックスな技は、しゃがみ強キックの回転足払い。この技は大きなスキが生じてしまうが、相手に当てることができれば（ガードされてもよい）、技の戻りをキャンセルさせて波動拳や昇龍拳などにつなげてスキをなくすことができるのだ。また、足技の必殺技、竜巻旋風脚でも相手を転倒させることができる。この技は、技の出始めと終わりに無敵時間がある。

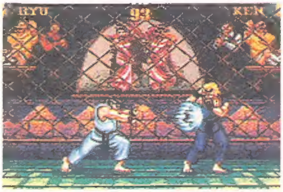

⇨前作より威力が増した竜巻旋風脚。新必殺技空中竜巻旋風脚もかなり使える技


⇩技の戻りの部分をキャンセルさせれば、スキなしで波動拳を撃てる


⇧回転足払いはガードされてもいいので必ず相手に当てるようにしよう

波動拳からの多彩な攻撃

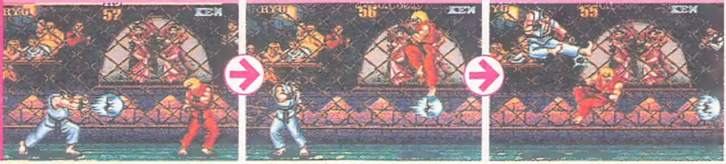
「ストII」の頃に比べ、動作が素早くなり、スキも小さくなって、より使いやすくなった波動拳。この波動拳で相手を牽制すると、相手の動きと間合いによってさまざまな攻撃方法が使える。例えば、波動拳を撃った後、相手の飛び込みに合わせて昇龍拳を撃ったり、ジャンプキックの登り蹴りで攻撃する。これらの連続的な攻撃パターンは、波動昇龍拳や波動登り蹴りと言われている。



⇧基本は波動拳。ここから間合いによって、さまざまな攻撃が可能

波動登り蹴り

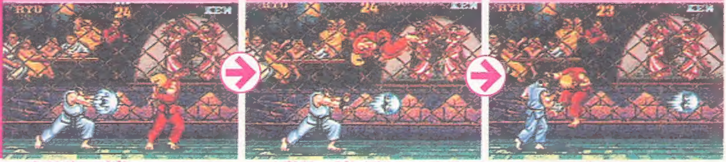
波動拳 → 飛んで来たら → 登り蹴り



⇧離れた間合いで相手が飛んで来たら登り蹴りを当てる。登り蹴りはタイミングさえ合えば必ず勝つ

波動昇龍拳

波動拳 → 飛び込んで来たら → 昇龍拳



⇧リュウの基本的な攻撃パターンの1つ。波動拳の硬直時間に昇龍拳のコマンドを入力するのだ

ボーナスステージ

ボーナスステージの基本は、立ち強キックによるねりちゃぎ。この技ですべてのボーナスステージで、パーフェクトが狙える。また、車のボーナスステージの右側部分は、昇龍拳の練習に使えるので、昇龍拳がうまく出せない人は、ここで練習するのもいいだろう。また、ブロックのボーナスステージでは、空中竜巻旋風脚も使える。



⇧右側ではたっぷりと昇龍拳の練習ができるぞ



⇧左側で昇龍拳の練習ができる。2回当てたら右側へ移ろう



⇧ブロック上段は空中竜巻旋風脚でもいいぞ



RYU

リュウ VS リュウ
懐に飛び込み勝機をつかめ

同キャラ対戦は、とてもやりづらいもの。能力が同じなので、ちょっとしたミスが命取りになってしまうこともある。技を出すときに、フェイントを織り交ぜ、ときには大胆に、ときには攻撃の手を休め冷静に闘っていこう。



リュウの同キャラ対戦は、波動拳の撃ち合いになりがちだが…

フェイントをうまく使おう　VS

同キャラ対戦では、他のキャラとの闘い方が通用しないこともある。それは、相手もリュウというキャラクタを知っているからだ。

そこで、波動拳を撃つときでも、しゃがんでみたり、立ち弱キックを出してみたりして、タイミングを変えてみよう。こんな小さな仕草が、意外と大きな効果を発揮するものだ。こういったフェイントは、同キャラ対戦のみならず、他のキャラとの対戦にも効果があるぞ。



しゃがんで波動拳を撃つふりをしている図。相手はだまされるかな



立ち弱キックを出して波動拳を撃つタイミングをずらすのだ

波動拳を撃つときがチャンス　VS・1P

波動拳は、撃った直後に硬直時間という何もできない瞬間がある。このスキをつくように飛び込むのは、リュウ攻略の常套手段。特にコンピュータのリュウは、波動拳を連発する傾向が強いので、タイミングをとって飛び込み、攻撃していこう。しかし、この飛び込みが遅れてしまうと、昇龍拳や立ち強キックの回し蹴りなどの対空技を喰らってしまう。スキが小さくなった波動拳に飛び込むのは難しいが、タイミングの見極めは絶対不可欠。



この瞬間には飛んでいないとダメなのだ。遅れると返し技が待っている



タイミングが合えば、波動拳の硬直時間に攻撃が当たるのだ

弱キック連打で気絶状態へ　VS·1P

飛び込み強キックから着地と同時にしゃがみ弱キックを連打する。この技が成功すれば相手を気絶させることができるが、飛び込みをかなり深くしないと弱キックが3発ぐらいしか入らず、相手が気絶しない。また、リュウの場合、弱キックが5発入らないと確実に気絶しないので、この技の前に何らかの技を当てよう。

飛び込み強キック



しゃがみ弱キック連打



気絶状態



⬆飛び込み強キックはできるだけ深く当てよう。リュウは気絶しにくくなっているのでこれだけでは…

密着して弱の昇龍拳　1P

コンピュータのリュウを転倒させることができたら、間合いを詰めて密着する。起き上がったらほんの少し間を置いて、弱の昇龍拳を撃つ。コンピュータのリュウは、ほぼ確実に何らかの攻撃をしてくるので、こちらの昇龍拳が当たるのだ。また、画面端であれば昇龍拳を出した後も、間合いが開かずにすむぞ。



⬅転倒させることができたら素早く間合いを詰めて密着する



➡起き上がったらワンテンポ置いてから弱の昇龍拳を撃とう

起き上がり・着地昇龍拳

起き上がりやジャンプの着地を狙って攻撃するのは闘いの基本。対戦相手もこの瞬間を狙って攻撃してくることが多い。相手の攻撃を返すことができれば、逆にこちらのチャンスにもなる。そんな場合に使うのが、起き上がりや着地と同時に撃つ昇龍拳。この2つは起き昇、着昇と略されることが多い。



⬇昇龍拳の入力タイミングは、練習してつかもう



⬆相手が起き上がりに飛び込んできた。実戦ではよくあるぞ



⬇このタイミングも練習してつかむしかないのだ

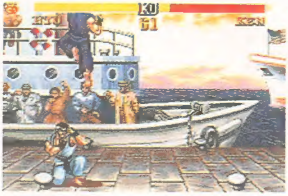


⬆着地に合わせて相手が攻撃してこようとしている



リュウ VS ケン
大技のスキをつけ

ケンの連続技は、『ターボ』で1、2を争うほどの威力を持っている。こちらが返し技や大技をミスしたときには、痛い目に遭ってしまう。確実に技を出せないようなときには、防御に徹して、反撃のチャンスを待つのが得策なのだ。

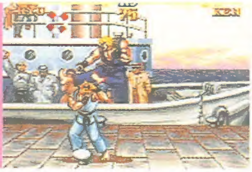


強の昇龍拳などの大技を防御したり空振りさせて、反撃に転じよう

相手に背後を取られるな　VS・1P

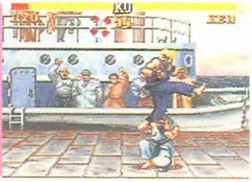
どんな相手に対しても背後を取られてはいけないのだが、前にも述べたようにケンの連続技は威力がすごいので、特に注意したい。こちらの背後を取る動きとしては、飛び込み強キックと竜巻旋風脚がある。落ち着いていれば昇龍拳やアッパーなどで返すことができるが、不意に技を出されたとき(特にコンピュータ戦)は、あせって返し技を狙わずに防御して、反撃のチャンスを待とう。

飛び込み強キック



立ちガードで防御してしまうのが安全

竜巻旋風脚



返し技はしゃがみアッパー。空振りするな

連続技に注意しよう　VS

ここでケンの代表的な連続技を紹介しておこう。ケンの飛び込み強パンチは有効範囲が広く、こちらがアッパーや回し蹴りなどで対処しても、ほとんど競り負けてしまう場合が多いので注意しよう。ケンは、この飛び込み強パンチの強さを活かし、飛び込み強パンチ→アッパー→昇龍拳とつないでくる。飛び込みを返せるように昇龍拳の練習をしよう。

飛び込み強パンチ



→

アッパー



→

昇龍拳

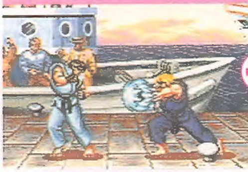


強力な飛び込み強パンチを利用し、こちらの懐に飛び込んでくる。一連の技を喰らえば気絶状態に

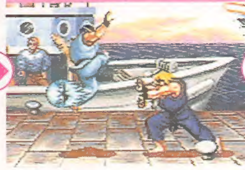
竜巻旋風脚で波動拳を返せ　VS・1P

竜巻旋風脚の無敵状態になる時間を利用して波動拳をすり抜けることができる。利用方法はさまざまであるが、波動昇龍拳で攻められたとき、この状態を打破するために使うといいぞ。波動昇龍拳の間合いなら、波動拳をすり抜けることができれば、竜巻旋風脚が確実に当たる。この技は対リュウ戦でも使えるぞ。

波動拳を引きつけて



無敵状態



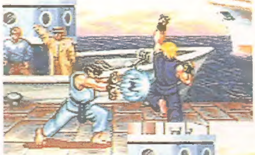
竜巻旋風脚



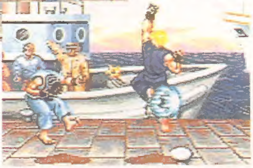
↑少々怖いが、波動拳をギリギリまで引き付けることがポイント。成功すれば一気に形勢逆転だ

近距離での技は危ない　VS

「ターボ」になってからケンの中、強の昇龍拳が、斜め前方へ飛び上がっていくようになった。このため近距離で波動拳などの大技を出すと、ケンの昇龍拳を喰らってしまうことがある。逆に、ケンの強の昇龍拳を誘って、空振りさせることができれば、こちらのチャンスになる。この間合いを見極めよう。



↑このぐらいの間合いで波動拳を撃ってしまうと…



↑ケンの強の昇龍拳なら十分とどいてしまうので注意しよう

アッパー昇龍拳

相手に密着して、アッパーを出した直後昇龍拳を出す。昇龍拳のコマンド入力は、アッパーを出す強パンチボタンを押した直後に素早く行うこと。昇龍拳は弱で出すのがベストだ。また、アッパーを弱パンチに変えれば、ジャンプ昇龍拳になるし、昇龍拳を波動拳に変えればアッパー波動拳になるぞ。

アッパー



昇龍拳



大ダメージ

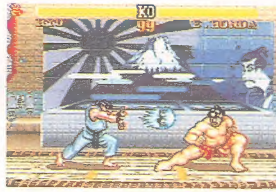


↑リュウの基本的な連続技。昇龍拳は弱で出して相手を転倒させないと、反撃されてしまうぞ



リュウ VS E.本田
波動拳で押しまくれ

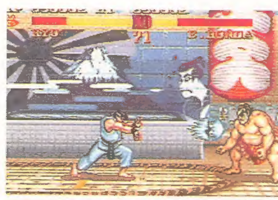
基本能力は、リュウの方に分がある。しかし、本田は1つ1つの技が強力で、相打ちを繰り返せば、こちらが負けてしまう。飛び道具を持たない本田の間合いの外から、波動拳で牽制しながら飛び込みを返していくのが常套手段。



本田のパワーは、リュウにとって脅威。波動拳で押して攻撃を許すな

波動足払いの間合いをつかめ VS・1P

波動昇龍拳の間合いでは本田の新必殺技スーパー百貫落としが当たってしまう。そこで、この間合いの若干外めから波動拳を撃ち、飛び込みやスーパー百貫落としの着地にしゃがみ強キックの回転足払いを入れる。また、余裕があれば前進して昇龍拳を当てよう。コンピュータ戦ではこれだけで勝てるが、対戦ではスーパー百貫落としを弱で出されると回転足払いが当たらないので注意。スーパー百貫落としの着地点を見極めよう。



画面右端に追い詰めることができたら、土俵の仕切り線が目印だ

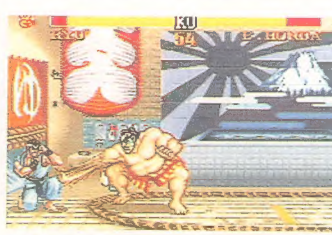
波動拳 → スーパー百貫落とし → 回転足払い



スーパー百貫落としは着地にスキがあるので、あせって攻撃する必要はない。相手の動きをよく見ろ

端に追い詰められるな VS・1P

こちらが画面端に追い詰められると、本田は必殺技の百裂張り手で体力を削りにくることが多い（コンピュータは必ずといっていいほど）。百裂張り手は防御するのが一番。へたに手を出して攻撃を受けないようにしよう。



百裂張り手はガードしよう

飛び込みはキツイぞ VS・1P

本田の対空技には、ごっつぁんチョップとスーパー頭突きがあるが、どちらも強力で、かなりの確率で返されてしまう。さらに、相手の背後を取るように飛び込んでいって、スーパー頭突きで返されると、このスーパー頭突きが2発当たってしまう。ときにはこれだけで気絶状態になることもあるのだ。本田に飛び込んでいくときは、本田の顔を狙っていこう。



ごっつぁんチョップはかなり強力。技の出ている時間が長いので返されることが多い



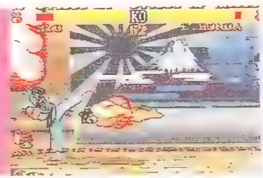
出始めが無敵状態になるスーパー頭突き。タイミング良く出されるとなす術がない

スーパー頭突きの返し技 VS・1P

本田の必殺技の1つスーパー頭突きの返し技を紹介。スーパー頭突きを引き付けて、技の出るスピードが速い弱キックや弱パンチで返していくのがいい。昇龍拳に自信があれば、もちろん昇龍拳で返していくのがベスト。コンピュータは土俵払いの後に出してくることが多いので、タイミングを合わせやすいだろう。

また、スーパー百貫落しは着地にスキがあるので、着地の瞬間攻撃しよう。

弱キック



技が出る時間が短いので引きつけて出そう

昇龍拳



十分引きつけて根元で当てよう

アッパー波動拳3段攻撃

波動拳は相手を気絶状態にしやすいという特徴を持つ技。波動拳の前後に強のパンチかキックが2発入っていれば確実に相手を気絶状態に持っていける。その連続技の1つがこれだ。飛び込み強パンチから着地後アッパー（しゃがみアッパーでもいいぞ）、そして波動拳。波動拳の入力は素早く行おう。

飛び込み強パンチ



アッパー



波動拳



一連の技が決まれば相手は必ず気絶する。技の入力もそれ程難しくはないぞ



RYU リュウ VS 春麗 空中戦は避けよう

スピードと空中戦は春麗にかなわないが、ジャンプからの連続攻撃を得意とするため、昇龍拳が使えればかなり有利に闘えるはずだ。また、昇龍拳が使えなくても、アッパーで春麗の飛び込みを返すことができるぞ。



空中戦は春麗のオハコ こちらの得意とするトコロで闘おう

空中からの攻撃に注意 VS·1P

春麗の攻撃は、ジャンプからの連続技が主体。特にコンピュータはこの連続技を繰り返し行ってくるので、まともに攻撃を喰らうと気絶状態になってしまう。ガードをしっかり行うか、飛び込みを確実に昇龍拳などの対空技で返していこう。

また、春麗のジャンプ攻撃を返すことができれば、容易に飛び込んでくることができず、こちらのペースで闘えるぞ。



飛び込みに弱、中キックか強パンチを使う



着地直後に技を出してくる。この後さらに…

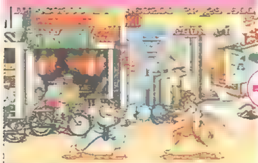
気功拳はこちらのチャンス VS·1P

春麗の必殺技気功拳は撃った後のスキが大きいので、攻め込むチャンス。特にコンピュータは気功拳を連発してくるので、タイミングはつかみやすい。飛び込み強キックが当たる間合いから飛び込め。



春麗の気功拳を撃った直後のスキは、ほぼケンの波動拳と同様なのだ

波動拳で相殺



→

飛び込む



→

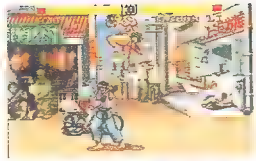
キックが当たる



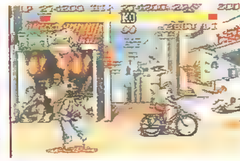
対戦ではあまり連発してくる人はいないが、コンピュータは必ず連発してくるぞ

鷹爪脚は追いかけるな VS・1P

春麗の技の1つに鷹爪脚という相手を踏みつける技がある。この技は、スキが大きい反面、空中にいれば何度でも技を出すことができるので、こちらが地上を歩いて春麗を追いかけると連続して技を喰らってしまう。そこで、鷹爪脚を防御したら、バックジャンプして強キックで攻撃するのがいいだろう。



↑ガードが難しい技ではないので、しっかりガードして、連続で喰わないように



↑春麗の着地を投げようとして、あわてて追いかけると鷹爪脚を喰らってしまう

追い詰めて波動昇龍拳 VS・1P

春麗を画面端に追い込むことができたら、波動昇龍拳で攻めよう。波動拳を撃つ位置は、春麗が三角跳びで飛んでも背後を取られない所だ。また、波動拳を撃つときにフェイントなどを混ぜていけば、春麗がこの状態を抜け出すのはほとんど不可能に近い。

この位置で波動拳



飛び込んできたら



昇龍拳



↑画面右端に追い詰めたら、背景の氷屋さんが目印。この位置で技を出していれば大丈夫だ

アッパー昇龍拳3段攻撃

強力な必殺技昇龍拳へつなぐ3段攻撃。飛び込み強キックを相手の背後に当てて、着地と同時にアッパー昇龍拳を出す。この連続技は、飛び込む間合いが重要。相手の頭に重なるように飛び込もう。そして、なるべく遅めのタイミングで強キックを出す。後はアッパー昇龍拳を確実に出せばOKだ。

飛び込み強キック



アッパー



昇龍拳



↑飛び込み強キックは、曲げたヒザが春麗の頭の上ぐらいに来るようにしよう。決まれば威力絶大



リュウ VS ブランカ
とってもやりにくい相手

ブランカはリュウの天敵のような相手。動きや技の間合いがブランカの方が優れているが、つけいるスキがないわけではない。相手の動きをよく見て確実に技を当てていこう。カウンターダメージが無くなったローリングアタックに注意。



あらゆる面でブランカの方が有利 ジャンプするとき足に当たりがない

空中戦は不利 VS・1P

空中戦では明らかにブランカに分がある。ジャンプ力があるうえ、キックなどの出る角度がリュウの死角に当たるようになっていて、間合いもかなり広い。また、飛び込みに対しても新必殺技のバーチカルローリングで返してくる。とにかく、空中での競り合いやまともに飛び込んでいくのはひかえよう。



このジャンプ中のキックの角度がリュウにとってはキツイのだ 空中戦は避けよう



飛び込みは新必殺技のバーチカルローリングで簡単に返されてしまうのだ

接近戦も許してくれない VS・1P

空中戦も不利だが、近距離での闘いもブランカに有利。リュウの強パンチや強キックが当たらない間合いでも、ブランカのパンチやキックが当たってしまう。よって、大技を空振りしてしまったときには、ブランカの反撃を喰らってしまうことになるぞ。特にコンピュータのブランカは、こちらの動きに反応して技を出すので確実に反撃してくる。さらに、ブランカの必殺技エレクトリックサンダーが出やすくなったため、ジャンプの着地のときに投げようとすると、着地と同時にエレクトリックサンダーを出され、逆にこちらがやられてしまうこともある。



ブランカの強さの一つがこのスネークアッパー 別名のび〜るパンチ



ジャンプしてリュウの背後に回ろうとするブランカ



着地と同時にエレクトリックサンダーを出してくることも

中間距離で波動足払い　VS・1P

ブランカに波動拳を撃つときの注意として、ブランカのジャンプキックが当たらない間合いから撃つことだ。ブランカのジャンプは、滞空時間が短く、波動拳の動作を見てからジャンプしてもこちらに攻撃を当てることができるためなんだ。

そこで、波動拳を撃ってブランカがジャンプしてきたら、着地に回転足払いを入れる戦法を使っていく。コンピュータ戦では、この戦法だけで勝てるが、対戦では、ブランカがサバイバルクローという飛び込みの強パンチを出してくることが多く、タイミングを誤ると、このサバイバルクローを喰らってしまうので注意。

波動拳



飛んできたら



回転足払い



⇧間合いを誤って回転足払いを空振りしないようにしよう　ブランカの反撃を許すことになるぞ

ローリングアタック対処法　VS・1P

ローリングアタックにカウンターダメージがなくなったので、ブランカ使いは、この技を多用してくることだろう。そこで、ローリングアタックの返し技を紹介。昇龍拳に自信があれば昇龍拳がベストだが、スピードが速い強のローリングアタックに技を合わせるのは難しい。弱パンチで返すのが安全だ。また、竜巻旋風脚で返すこともできる。タイミングはそれ程シビアではないのでマスターしよう。

昇龍拳



⇦スピードが速いか、ずれればこの通り

弱パンチ



⇦弱の技でもタイミングがかなりシビアだぞ

十分引きつけて



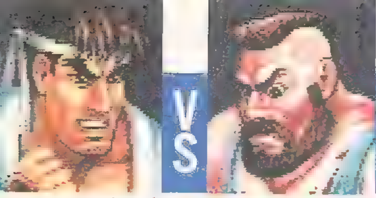
無敵状態



竜巻旋風脚

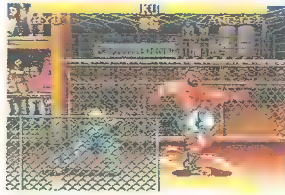


⇧波動拳などをすり抜けるときより、出すタイミングはつかみやすい　決まれば相手も動揺するだろう



リュウ VS ザンギエフ
接近戦を許すな

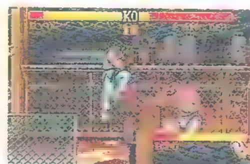
飛び道具を持たないザンギエフは、何が何でも接近戦に持ち込もうとするはずだ。接近戦では、ザンギエフのパワーに分があるので、波動拳や足払いをくみあわせて、ザンギエフの接近を阻止し、地道に体力を削っていこう。



接近戦での強さには定評のあるザンギエフ。飛び道具で牽制していこう

ダブルラリアットに気をつけろ　VS・1P

ダブルラリアットやハイスピードダブルラリアットを出しながら移動することができるようになったので、近距離で波動拳を撃つと、これらの技で返されてしまうことがある。また、こちらの飛び込みに対しても、ダブルラリアットを返し技として使ってくるケースが多いので、相手との間合いを考えて攻撃しよう。

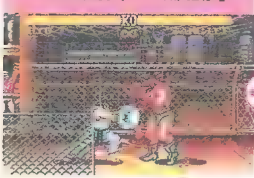


ザンギエフのスキをついて飛び込んだつもりでも…



ダブルラリアットで返されてしまうことがあるぞ

こんな間合いで波動拳



ダブルラリアット



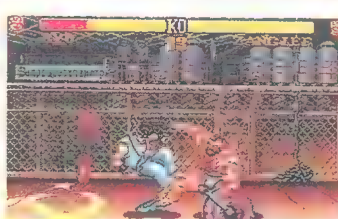
痛いのだ



ダブルラリアットを出しながら移動できるようになったのを忘れてはならないぞ

コサックキックは強力なのだ　VS・1P

コサックキックという強力な足払いは、技の出ている時間が長く、こちらが転倒したときの起き上がりに出してくることが多い。この技を出されたら、素直にガードしよう。返し技に起き上がり昇龍拳があるが、タイミングがシビアなのだ。



技が残るので注意しよう

強キックだけで勝てるぞ　1P

コンピュータ戦では、タイミングさえつかめば強キックのコンビネーションだけでザンギエフに勝つことができる。垂直ジャンプ強キックからしゃがみ強キックをヒットさせるのだ。コツは垂直ジャンプキックをザンギエフの腹の辺りに入れること。そうすればしゃがみ強キックも入ってしまう。間合いが離れたら波動拳で体力を削れば、言うことなし。

キックが浅いと…



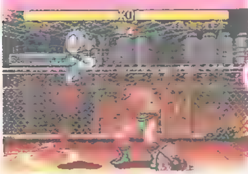
◯垂直ジャンプ強キックが顔にヒット

スクリューパイルドライバー



◯着地にスクリューパイルドライバーが炸裂

垂直ジャンプ



強キック



回転足払い



◯垂直ジャンプ強キックは、ザンギエフの腹のあたりに当てるようにすれば、連続でキックが入るのだ

竜巻旋風脚の3段攻撃

「ターボ」になってパワーアップした竜巻旋風脚を、連続技に入れない手はない。竜巻旋風脚のコマンド入力は、しゃがみ中キックを出しながら行うとうまくいく。また、しゃがみ中キックを相手に当てないと、次の竜巻旋風脚も当たらないので注意しよう。

威力が増したぞ！



◯ときとして昇龍拳並みの威力を発揮する

飛び込み強キック



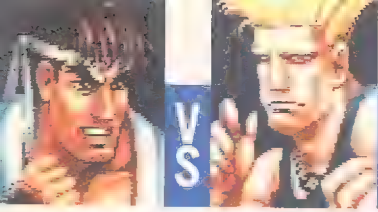
しゃがみ中キック



竜巻旋風脚

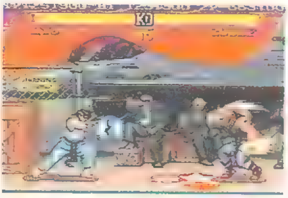


◯しゃがみ中キックの戻りをキャンセルさせる。キャンセルさせないと竜巻旋風脚は当たらない



RYU リュウ VS ガイル
少ないチャンスをものにしろ

「ターボ」で1、2を争う能力を持つといわれるガイル。以前に比べ技自体の威力が落ちたと言われるが、あらゆる攻撃を可能にする多彩な技は、かなりの脅威となる。相手のペースにハマらないように、己の闘いを心がけよう。

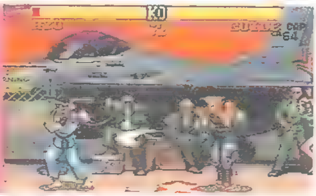


「ターボ」でも最強に一番近いキャラクタのガイルは、手強い相手だ

多彩な技を持つ難敵 VS・1P

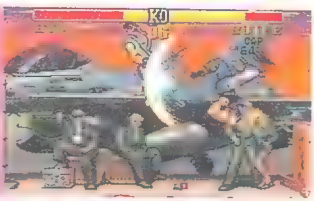
空中戦、地上戦、接近戦と、あらゆる状況に対応できる多彩な技を持っていることが、ガイルの強さなのだ。ガイルの闘い方の基本になるのが、ソニックブームとしゃがみ中キック、そしてサマーソルトキックだ。これらの技を巧みに使われガイルの間合いで闘われると苦しいぞ。

ソニックブーム



飛び道具の中では、もっともスキが小さい

サマーソルトキック



有効範囲が広い強力な対空技なのだ

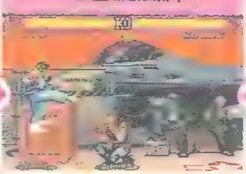
竜巻旋風脚をぶち当てろ VS・1P

ガイルの基本的な闘い方に、ソニックブームを撃った後、ソニックブームを追いかけて間合いを詰める戦法がある。これを利用したのがこの技だ。ガイルがソニックブームを撃とうとする瞬間、竜巻旋風脚を出す。間合いを詰めようと立ち上がったガイルに見事にヒットする。しゃがんだままであれば当たらないが、ガイルの間合いから抜け出すことができる。

ソニックブーム



竜巻旋風脚



見事にヒット



ソニックブームの後を追って間合いを詰めようとするガイル使いの性を利用した技なのだ

サマーソルトキックを誘え　1P

コンピュータのガイルは、昇龍拳に反応してサマーソルトキックを出す性質がある。そこで、ガイルのサマーソルトキックが当たらないギリギリの間合いで弱の昇龍拳を出す。着地と同時にガイルがサマーソルトキックを出すので、しゃがんでよける。そして、ガイルの降り際に弱の昇龍拳を当てよう。



初めの昇龍拳の後は、念のためしゃがみガードを入れておこう。ガイルが降りてきたら昇龍拳だ

波動昇龍拳で仕止めろ　VS·1P

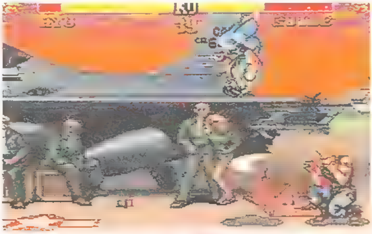
ガイルに確実に勝つためには、波動昇龍拳で攻めるのが得策。少しでもスキを見せるとガイルの反撃に遭ってしまうぞ。コンピュータ戦では、強の波動拳で押すだけでいいが、対戦の場合、リズミカルに波動拳を撃っていては、ガイルに飛び込まれてしまう。波動拳に強弱をつけ、ときにはフェイントを混ぜながら攻めていこう。昇龍拳も確実に出せ！



画面右端に追い詰めたら、リュウの肩がバックの外人に触れるか触れないかぐらいの位置で技を出す

ソニックブームがチャンス　VS·1P

サマーソルトキックという強力な対空技を持つガイルの懐に飛び込むチャンスは、数少ない。飛び込むチャンスは、ソニックブームを撃つ瞬間か、しゃがみの強キックを出しているときぐらいなのだ。飛び込みからの連続技が決まれば、闘いが有利になるだけにチャンスを逃すな。



ソニックブームを撃つ瞬間にジャンプだ



RYU

リュウ VS ダルシム
間合いを詰めて一気に勝負

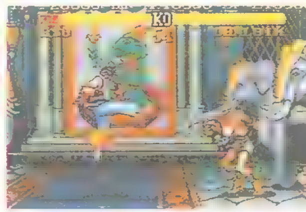
伸びる手足を利用して、相手を近づけない戦法をとってくるダルシム。ダルシムの間合いで闘っていては、闘いに勝つことは難しい。ダルシムの伸びる手足をかいくぐって懐に飛び込み、一気にカタをつけてしまおう。



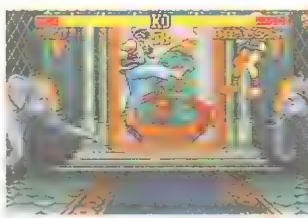
自在に伸びる手足が当たる間合いか、ダルシムの間合いなのだ

いかにして間合いを詰めるか VS·1P

ただやみくもに飛び込んでいったのでは、ダルシムの返し技を喰らってしまう。ヨガファイヤーが竜巻旋風脚に当たらなくなっているので、ダルシムがヨガファイヤーを撃ってきたら、竜巻旋風脚を出して間合いを詰める。また、波動拳で牽制して、ダルシムがジャンプしたときに竜巻旋風脚や新必殺技の空中竜巻旋風脚で間合いを詰めてもいいぞ。相打ちになっても、竜巻旋風脚の方が威力があるので、痛いのはダルシムの方だ。根気強く何度もトライしてみよう。



竜巻旋風脚には、ヨガファイヤーが当たらない



ダルシムのジャンプに合わせて空中竜巻旋風脚

伸びる手足に技を当てろ VS·1P

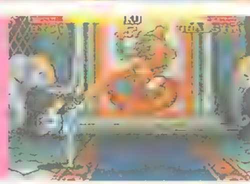
ダルシムの伸びる手足を攻撃することを、忘れてはならない。弱の昇龍拳を当てれば、ダルシムは転倒してしまうので、このスキに間合いを詰めて、接近戦に持ち込むこともできる。昇龍拳が思うように出せないなら、立ちの強キックが有効。ジャンプからのズームパンチは相打ちになってしまうが、立ちのズームキックはこちらが打ち勝つことが多い。リュウの強キックは威力が高いので、相打ちOK。

ベストは昇龍拳



弱の昇龍拳を当ててダルシムを転倒させろ

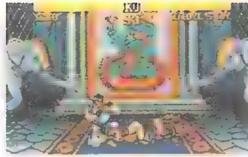
立ち強キック



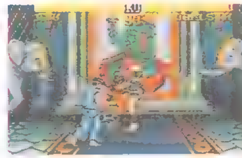
ジャンプズームパンチは相打ちになるぞ

スライディングのスキを狙え VS・1P

ダルシムのスライディングは、ガードするのが基本。弱、中のスライディングはあまりスキがないので反撃のチャンスとは言えないが、強のスライディングはスキが大きく、絶好の反撃のチャンスになる。強のスライディングをガードしたら投げ技を出すのが無難だが、アッパー昇龍拳も入るので試してみよう。



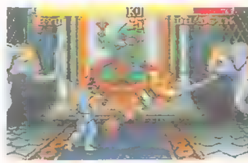
強のスライディングをうまくガードできれば、絶好のチャンスなのだ



投げてしまうのが簡単。アッパー昇龍拳も入るので試してみよう

ドリルの返し技 VS・1P

ダルシムのドリル技は、ジャンプ中ならいつでも出せるようになり、こちらとしては予測しづらい技。ただし、返し技は難しくはないので、チャンスがあったら返し技を狙っていくといい。代表的な技は、垂直ジャンプ強キックやアッパー。アッパーはドリルキックに負けることが多いので注意しよう。ベストはやっぱり昇龍拳なのだ。



これも昇龍拳で返すことができれば言うことなし。昇龍拳は必須技なのだ



垂直ジャンプからの強キックですべて返すことができるぞ。タイミングをつかめ

ヨガテレポートのスキをつけ VS・1P

自らの姿を消し、一瞬にして他の場所に移動するヨガテレポート。この技は、出現のときにスキができるので、このときに攻撃を入れよう。ダルシムがヨガテレポートを使用した瞬間、垂直ジャンプをすると、着地する直前にダルシムが現れる。近くに現れた場合、ジャンプ中に強キック、さらにしゃがみ強キックも入る。遠くに現れた場合にも、こちらはすぐ着地するのであまりスキがなく、反撃されにくいのだ。



消えた瞬間にジャンプすると、現れたときに攻撃のタイミングが合うのだ



姿が現れたと同時にキックを出すこと。そうすれば背後に現れても当たるのだ



さらにしゃがみの強キックを当てることができるぞ。そのまま間合いを詰めろ



リュウ VS バイソン
スキが多い足元を狙え

パンチの破壊力には定評があり、接近戦を得意とするバイソン。しかし、キック系の技を持っていないので、足元のスキが非常に大きい。リュウの足技は威力があるので、バイソンの足元を狙って攻撃して、接近を阻止していこう。



ダッシュアッパーなどの大技は、特に足元に大きなスキができるのだ

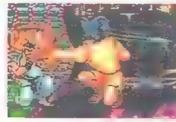
しゃがみ中キックで楽勝 1P

コンピュータ戦には、しゃがみ中キックだけで勝つ方法がある。バイソンがダッシュアッパーなどで突進してきたら、しゃがんで中キックを連打しよう。2、3発攻撃が入ると、バイソンはしゃがんでパンチを出してくるので、この攻撃はガードして、立ち技や再度突進してくるのを待とう。また、ときどきジャンプして攻撃してくるので、これもガードする。



スキが大きいバイソンの足元に、しゃがみ中キックを連発するのだ





しゃがみのストレートとジャンプ攻撃はガード

飛び込みはキツい 1P・VS

バイソンの対空技となるアッパー系の攻撃は非常に強く、リュウの飛び込みはほとんど負けてしまう。チャンスがあるとすれば、ターンパンチなどの大技を出す瞬間ぐらいなものだ。



まともな飛び込み攻撃は、バイソンに攻撃してくださいと言わんばかり

竜巻旋風脚をうまく使え 1P・VS

ジャンプが低く、距離が短いバイソンに、対空技として昇龍拳を当てるチャンスはかなり少ない。波動拳などで牽制して、昇龍拳の当たらない間合いで飛び込んできたら、思い切って竜巻旋風脚を出してみよう。意外と決まる技なのだ。



これぐらいの間合いに飛び込んできたらチャンス



竜巻旋風脚がバイソンの着地前にヒットするのだ

波動拳を撃つ間合い VS

飛び道具を持たないバイソンを波動拳で牽制するときには、波動拳をすり抜けてのターンパンチに特に注意しよう。初めのうちは、ターンパンチの間合いがわからず、バイソンの攻撃を喰らってしまうだろうが、間合いさえわかれば昇龍拳で返すこともできるので、この間合いは必ず見極めたいところだ。ただし、ターンパンチはため時間によってとどく距離が変化するので、相手の動きを見てためているか否かを見定めよう。

また、昇龍拳に自信がなければ、立ち強パンチで返すこともできるぞ。

波動拳



○これくらいの間合いて波動拳を撃つと

無敵状態



○ターンパンチの出始めは無敵

ターンパンチ



○ガードする間もなくパンチが当たる

波動拳



ターンパンチ



昇龍拳



○波動拳を撃つときの間合いが重要　バイソンの動きに合わせて、間合いを調節しよう

しゃがみ中キック波動拳の3段攻撃

飛び込み強キックからしゃがみ中キックを出して、キャンセルの波動拳につなぐ。波動拳の入力のタイミングは、しゃがみ中キックのキックボタンを押すと同時ぐらいに始めるといいぞ。この技は、飛び込み強パンチアッパー波動拳より、相手との間合いが若干開いても決まるのがうれしい。

飛び込み強キック



しゃがみ中キック



波動拳

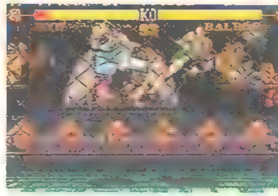


○しゃがみ中キックをキャンセルさせないと、波動拳を撃つときに反撃されてしまうぞ



RYU
リュウ VS バルログ
素早い動きに惑わされるな

「ターボ」でもっとも俊敏な動きをするバルログだが、投げ技以外は攻撃力が低いので、動きについていけるようならリュウに勝機は見えてくる。とにかく、バルログのスピードについていかなければ話にならないぞ。



バルログのスピードについていければ、勝機は見えてくるぞ

ラウンドスライダーのスキ　1P·VS

スライティング技のラウンドスライダーは、技を出した後に大きなスキがあるので、この技をガードできればチャンスが生まれる。安全策は投げ技。あわてる必要はなく、確実に技を出そう。また、アッパー昇龍拳が出せる人は、こちらの技を狙ってみる価値はある。



スライディングはとにかくガード。ガードできれば攻撃は思いのままだ

投げる



投げるのが一番無難な方法

アッパー



ガードしたら間髪入れずにアッパーを出す

昇龍拳

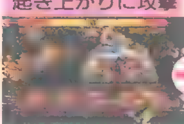


アッパーを出した後昇龍拳入力

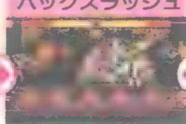
バックスラッシュにハメろ　1P

コンピュータのバルログは起き上がりに攻撃するとバックスラッシュというバック転をする。バックスラッシュは技の終了時にスキがあるので、ここを攻撃するのだ。コンピュータのバルログを転倒させることができたら、起き上がりに何らかの攻撃をして、パターンにハメよう。

起き上がりに攻撃



バックスラッシュ



竜巻旋風脚



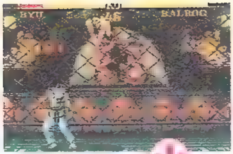
必ず当たる



竜巻旋風脚以外にも、投げや昇龍拳でもいい。ポイントは起き上がりに合わせて攻撃を出すこと

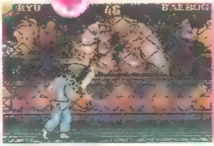
バルセロナアタック対処法 1P・VS

コンピュータ戦でのフライングバルセロナは、アッパーや昇龍拳で十分だが、対戦になると、バルセロナで昇龍拳を誘って空振りさせ投げを狙ってくるので、間合いが広い竜巻旋風脚の方が有効だ。



●このぐらいのところで昇龍拳の入力を始める

昇龍拳



●そうすれば根元で昇龍拳を当てることができるぞ

できるだけ離れる



声と一緒にバックジャンプ

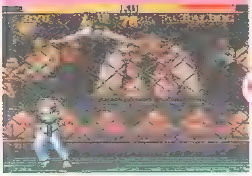


強キック

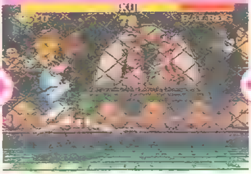


●しゃがんでのアッパーでも返せるが、イズナドロップのときに投げられてしまうこともある

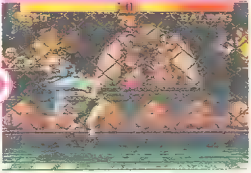
このぐらいの位置



引きつけて



竜巻旋風脚



●ギリギリまで引きつけて竜巻旋風脚を出す。当たる範囲が広いので対戦ではとても有効なのだ

ジャブ昇龍拳3段攻撃

飛び込み強パンチから弱パンチのひじ打ちの直後に、昇龍拳を出す。立ち弱パンチから昇龍拳が出ないという人は、昇龍拳のコマンドを入力しながら弱パンチボタンを押して、しゃがみジャブから昇龍拳にもっていってもいい。また、弱パンチのかわりに中パンチを出せば、フック昇龍拳になるのだ。

飛び込み強パンチ



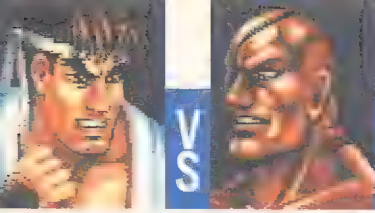
弱パンチ



昇龍拳

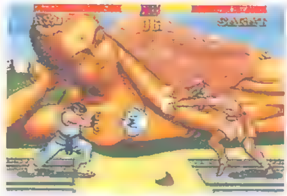


●弱パンチ後、素早くコマンドを入力するのがコツ。弱パンチのかわりに中パンチでもいいぞ



リュウ VS サガット
至近戦に活路を見い出せ

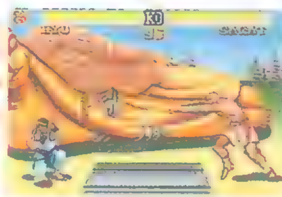
背の高いサガットは、闘いやすい相手のようだが、その大きな体に似合わず？なかなか素早い動きをする。技の威力も高く、まともに喰らっていたらひとたまりもない。懐に飛び込んで、無敵の必殺技、昇龍拳をぶちかまそう。



飛び道具の撃ち合いはサガットに分があるタイミングを見て飛び込め

タイガーショットのスキ 1P·VS

飛び道具でもっともスピードがあるタイガーショットを、離れた距離で連発されるとつらいものがある。しかし、タイガーショットも波動拳と同じように、撃った直後にスキができるので、そのスキに飛び込んで、一気にたたみかけよう。飛び込むタイミングは、タイガーショットのモーションに入った瞬間がいい。先読みで早目に飛び込んでもいいが、コンピュータ戦ではタイガーアッパーカットで返されるケースがあるので注意しよう。



上下に撃ち分けられるタイガーショット スキは波動拳と同じくらい



対戦ではタイガーアッパーカットをミスしたときに起こりやすい状況 このチャンスをモノにしよう



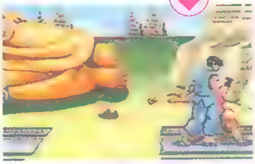
ポイントは飛び込み強キックを深く当てること。浅いとタイガーアッパーカットが飛んでくるぞ

密着して弱の昇龍拳　1P

コンピュータのサガットを画面端に追い込むことができれば、弱の昇龍拳を出すだけで勝つことができる。まず、何らかのかたち（足払いや昇龍拳）でサガットを転倒させて、密着する。サガットは、起き上がると必ず攻撃しようとするので、サガットの起き上がりに弱の昇龍拳を合わせて出せば、必ずヒットするのだ。



◎サガットを転倒させることができたら、起き上がる前に密着しよう



◎起き上がりと同時に昇龍拳。防御されることなく必ず当たるのだ

波動拳は危険が多い　1P·VS

サガットのジャンプは、低く、滞空時間も短いので、リュウが波動拳を撃つ動作をした後で飛び込んでも、キックが間に合ってしまうのだ。だから、波動拳を撃つときには、間合いやタイミングに注意し、なるべくサガットの飛び込みキックが当たらない所から撃つようにしよう。

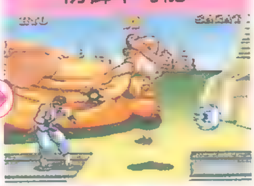
波動拳



サガットがジャンプ



防御不可能



◎波動昇龍拳はサガットに通用しない　近距離での波動拳は連続技の一部として使っていこう

弱キックから昇龍拳

弱キックのスキの少なさを利用して、相手の起き上がりに立ちの弱キックを重ねる(タイミングが難しい)。その後しゃがみ弱キックから弱の昇龍拳へ。昇龍拳のコマンド入力の仕方は2通り。弱キックを出しながら入力する方法と、しゃがみ弱キックを出した直後に素早く入力する方法があるのだ。

立ち弱キック



しゃがみ弱キック



昇龍拳



◎相手の起き上がりに重ねる立ち弱キックのタイミングが難しい　昇龍拳が無理なら波動拳を狙う



RYU

リュウ VS ベガ 地道な闘いが勝利につながる

悪の帝王ベガは、一筋縄ではいかない相手。一番注意したいのは、立ちの強キック。かなり間合いが広く、威力も高い。少ないチャンスを確実にものにして、地道に相手の体力を削っていこう。また、ここ一番に昇龍拳が出せるように。



○この立ち強キックかとても強い。飛び込むチャンスも少ない強敵なのだ

基本は波動昇龍拳 1P・VS

ジャンプが高く、滞空時間もあるベガに対して、こちらから飛び込んでいったのでは、ほとんどジャンプキックで返されてしまいなかなかチャンスがつかめない。そんなベガに有効なのが、波動昇龍拳。ベガのジャンプは前述の通りで、かなり先読みされなければ、飛び込んで来たベガに昇龍拳を当てることができるのだ。また、昇龍拳に自信がなければ、アッパーで対処してもいいだろう。



○これだけ間合いが開いていても、飛び込んでくれば昇龍拳が当たるのだ

波動拳



飛び込んで来たら



昇龍拳



○昇龍拳が出せる人は確実に根元で当てよう。昇龍拳に自信かなければしゃかみアッパーかいい

●ヘッドプレスに注意

波動昇龍拳のときに注意したいのは、ベガのヘッドプレス。飛び込みジャンプよりも相手への接近が早いので、昇龍拳を出す前に頭を踏まれたり、昇龍拳が空振りしてしまうこともある。ベガがヘッドプレスにきたら技を出さずにガードして、ベガの着地間際に攻撃を入れるようにしよう。



○ガードする間もなく、ヘッドプレスを喰らってしまう



○昇龍拳も空振りして、反撃されてしまうので注意しよう

ヘッドプレス後に反撃 1P・VS

ヘッドプレスは、前にも述べたように、ガードしてしまうのがいい（ただし、リュウが画面端にいるときには、昇龍拳が当たる）。ガードしたら、ベガが着地する前に攻撃を入れよう。アッパーが簡単だが、時としてスカルダイバーが当たってしまうので注意。昇龍拳を狙うのがベスト。着地に投げを狙ってもいいが、逆にこちらが投げられてしまうこともある。

ヘッドプレス



◯ヘッドプレスはガードするのが基本



◯ベガが降りてきたところへアッパー



◯近距離なら確実に昇龍拳が入る

サイコクラッシャー対処法 1P・VS

サイコクラッシャーアタックは、通常のパンチやキックで返すことが難しい。ガードしてしまうのが無難だが、かなり体力を削られてしまう。昇龍拳を狙おう。



◯コンピューターベガは、回転払いなどに反応してサイコクラッシャーを出す

●昇龍拳で返す

昇龍拳で返すには、タイミングが問題。間合いが離れているならば、合わせ撃つのはさして難しくはないが、中間距離や近距離の場合は、若干先読みが必要。無理だと思ったら迷わずガードしよう。

●ガードして投げる

強のサイコクラッシャーの場合、画面中央付近では、投げの間合いにベガが着地しないので不可能。画面端で、サイコクラッシャーをガードしたら、ベガの着地を狙って投げにいく。ほとんど成功するが、逆に投げられることもある。



◯画面端でサイコクラッシャーアタックをガード[illegible]



◯ベガの着地を待って投げにいく。確実ではないがほぼ大丈夫

引きつけて



無敵状態

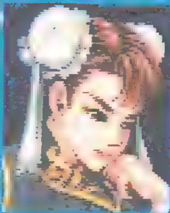


昇龍拳



◯強弱をつけられるとタイミングが取りづらいが、十分引きつけて根元で昇龍拳を当てたい

手数の多さで勝負する紅一点

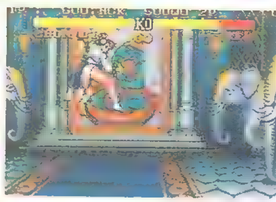


CHUN-LI 春麗（チュンリー）

新技が多く加わった春麗。しかし力のなさが目立ち、技の間合いもせまくなった。それをどこまでスピードでカバーできるかがカギ。

基本的な闘い方　熟知のレベルで強さが決まる

前作の春麗は地上、空中の投げの強さが光っていた。しかし、空中投げの間合いはせまくなり、投げはめもできなくなったので大幅な戦力ダウン。そして、強系の技の間合いがせまくなったこともあり、コンビネーションの見直しが必要。

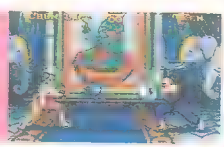


◎間合いがせまくなったとはいえ、空中投げはマスターすべき技の一つ

新しい技の使いどころ

春麗の新技は気功拳、鶴脚落、後方回転脚、空中スピニングバードキックの4つ。中でも最も利用度の高い技なのが気功拳で、牽制から飛び道具の相殺までかなり使える。そして意表をつく技が鶴脚落で、相手の起き上がりに使うと効果あり。しかし、多用は絶対にしないこと。もう一つ意表をつく技は、着地点をずらせる空中スピニング。しかし利用度は低いのが事実だろう。最後は対空技になる後方回転脚。間合いが頭上近辺にあるので、極めても扱いづらい技といえる。

気功拳



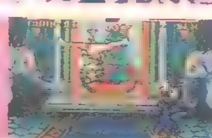
◎飛び道具が使えるようになり戦いのパターンが変化

鶴脚落



◎意表をつくため[illegible]になる技[illegible]中あり

空中スピニング



◎ほとんど使い道がなさそうだが、プレイヤー次第

使えるのは弱・中系の技

春麗の通常の技は、弱・中のパンチ、キックともに一部をのぞきほとんどが連打のきく技。つまり、その技をメインに闘うのが基本となる。中でも使えるのは弱パンチ、中パンチ、しゃがみ中キックの3つ。これに、前述した強系の間合いをものにして闘えば、とりあえずそこそこのレベルだといえる。あとは、組み合わせや攻め方を自分なりに確立しよう。



○連続て入りやすい技を覚えて、そこから組み合わせを考えよう

強系を極めろ



○強系の間合いを極めないとつらい

連続技は入りにくい

春麗の連続技は、とにかく素早いボタン入力が命となる。なぜなら、強系から中系の技につないだ後、3発目の技が相手に届かないといったパターンがでてくるから。単に飛び込み方が悪い場合もあるが、入力がおくれている感じも受ける。とにかくリズムをつかむのが先決だ。

強パンチか弱キック



中キックか中パンチ



中キックか強キック



○連続技は、このパターンしかないわけではないので、自分なりの入力しやすいパターンをあみだせ

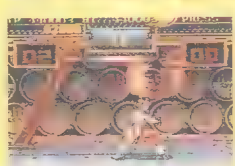
ボーナスステージ

1回目の車、2回目のレンガは弱の百裂であっという間に壊せる。車はともかく、レンガのほうは最初に左下を壊し、次に中央下段のレンガに乗り、そこで百裂を出す。そこで出していれば中央上段、右側と全てにヒットするので全部壊せる。そして、3回目のタルだが、これは強のパンチ、キックどちらでもいいと思われる。





○[illegible]



○[illegible]

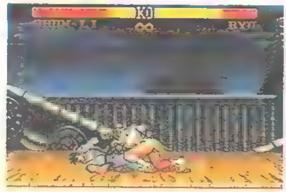


CHUN-LI

春麗 VS リュウ

ガマンせずして勝利はない

力、技で勝るリュウに対して、不利な闘いをしいられることがしばしばある、と思われる春麗。COM相手ならば、ややクセの強いところがあるので、なんとかなるだろう。人間相手の場合、技をかわすなどの頭を使った闘いが必要となる。



キャラ自体が強いリュウに、いかにしてダメージを与えていくかが重要

ねらうは波動拳　1P

COMのリュウは、波動拳を主体に攻めることが特に目立つパターン。それにつけ加え、単発での攻撃はほとんどなく、2～3発は必ずといっていいほど使ってくる。これをうまく利用して、波動拳を撃ってきたら1発目は必ずジャンプでかわそう。そして、2発目のモーションに入ると同時に飛び込んで、連続攻撃へとつなぐんだ。基本はこのパターンの繰り返しで、もしもリュウが気絶状態になったのなら投げを決めてやろう。



波動拳を、必ず2発は撃ってくるので、2発目をねらっていこう



飛び込みが遅れると、昇龍拳などによる反撃が待っているので注意

投げねらいの闘い方　1P

COMのリュウをだましたような形になる闘い方がある。まず開始とともに、リュウよりもやや後ろへ着地をするようジャンプ小キックで移動する。そして着地と同時に投げるんだ。なぜかリュウは、春麗が左から右へ移動したにもかかわらず、左を向いたままなのだ。それに、誰もいないのにガードや攻撃をしているため、リュウの背中はスキだらけになっているんだ。これを利用すれば、投げだけで楽に勝ててしまう。



かなり近い間合いからリュウの後ろへジャンプ小キックで移動し、着地と同時に投げるだけで勝てる

強キック系に注意 VS

リュウの強キック系は、どの技を見ても威力が高く、それに加えて強い。春麗の技をなんなく消してしまうほどなのだ。ようするに、春麗が連続攻撃へ入るための間合いへ入ろうとすることは、逆にリュウの強キック系の有効範囲でもあるわけだ。アッパーだけでもやっかいなのにまわしげり、ねりちゃぎの強さが加わり、さらに飛び横蹴りがある。対処としては本来の間合いよりも、やや遠めから弱キック、中キックを使って飛び込むしかない。飛び横蹴りに関しては、飛び込まれたらガード、先に飛んでいればキック系。

飛びげりはガード



落とそうとすると、たいたい負けてしまう

連続攻撃へ



この飛び込む間合いか、かなり重要だ



波動昇龍拳はきつい VS

春麗が嫌う攻撃パターンの1つに波動昇龍拳がある。壁ぎわでこのパターンにはめられると、かなり脱出が困難だ。抜け出すためには、リュウが波動拳のモーションに入った瞬間に飛び込むしかない。相手がミスしない限りこの方法しかないので、あせらず相手の動きを見よう。



リュウか波動拳のモーションに入ったと同時にシャンフしないと、昇龍拳か待っていることだろう

春麗は空中竜巻が苦手!?

春麗は空中竜巻に対し、やや弱いところがある。まず、投げることがかなり難しいこと、そして空中戦で出されると蹴り負けが多く、いいとこ相打ちだ。空中では仕方ないが、地上にいるのなら下降中か着地点をねらおう。



運が悪いと、空中に[illegible]ところで[illegible]られる

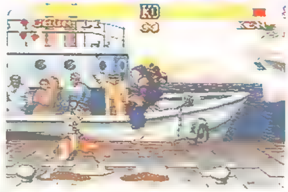


CHUN-LI

春麗 VS ケン いかにして技をかわすか!?



ケンとリュウとの最大の違いは、連続攻撃を武器としていることだろう。通常の技はほとんどリュウと差がないものの、技から技へつなぎそこから必殺技へうつるスピードは目を見張るものがある。どう闘うにしても、怖いのは昇龍拳だ。



返し技とガードを中心とした闘いをしないと、少々きつい相手だ

元キック主体に攻める 1P

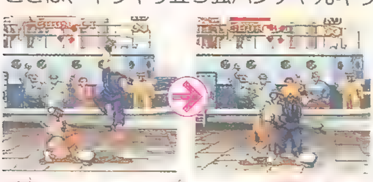
まずは、当てるつもりで元キックをだしていく。すると、離れた位置から波動拳を撃ってくるので、飛び込まないで垂直ジャンプでかわそう。そのうち攻め込んでくるので、ひたすらガード。攻撃のしめくくりに昇龍拳を使ってくることが多いので、すかさず着地で投げるだけ。



元キックで攻めていき体力を減らすと、連続技に昇龍拳を混ぜてくるので、ヘタに手をださないこと

相手が動くのを待つ 1P

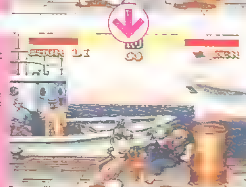
COMのケンは、攻めたときにスキが生じるので、そこを突いていけば勝てる。いい例が竜巻から昇龍拳のパターンで、ひんぱんに使ってくるので着地で投げればいい。それと、離れた所で斜めジャンプし、バックジャンプで遊んでいる(?)ときは、ギリギリ立ち強パンチや元キックが届くところから攻撃すればいい。体力が減ると、強の昇龍拳ばかり使ってくることが多いので、投げの練習をしよう。



昇りきったらすぐに近より、この瞬間に投げる



ケンの飛び横蹴りの届かない所まで近づく

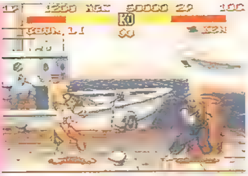


立ち強パンチか元キックで落とすだけ

技の終了時を攻めろ VS

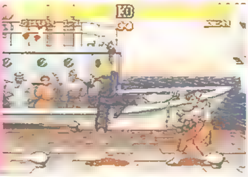
人間の操るケンと闘う場合、消極的では勝つことが難しい。基本的なねらいとしては、波動拳の硬直時間を攻めることだ。リュウよりも固まっている時間が長いので、ここを攻めないわけにはいかない。ただし、昇龍拳のモーションに入るスピードが異常に早いので、1歩間違えばアウト。しかし、うまくかわせたら弱昇龍も投げられる。

波動拳



基本は対リュウと同じで、このときねらう

昇龍拳



弱昇龍を投げるのは、この距離が限界だ

攻めと守りをわけろ VS

ケンを相手にする場合、猛攻が怖いので攻めと守りのメリハリが大事。多分、守りにまわることがほとんどで、その中でスキをうかがうことになる。絶対に勝てないわけではないが、運が必要だろう。

攻め入られたら防御



技か入ると追い込まれるので要注意

スキを逃すな



この後、着地昇龍かくれは投げられる

壁ぎわに注意



波動昇龍拳に気をつけて、壁ぎわは避けろ

竜巻旋風脚は投げのチャンス

前作では、竜巻を空中投げで返すことが、わりと簡単にできた。しかし、今回はそうそう入らず、かなり難しい。そこで、最初から立ちガードすることをすすめる。着地のスキをねらって投げるのだが、このとき相手との距離が重要。春麗が2歩進むぐらいの距離が限界で、それ以内なら投げられる。



あえて立ちガードで防御して、着地を投げる。しかし、相手は着地昇龍をねらってくるので、[illegible]



春麗 VS E.本田 気功拳を多用し攻めろ

対本田戦では、COMにしろ人間にしろ、気功拳を軸に攻めるのが最も有効なパターンだ。この場合、注意点が1つある。あまり近い位置から気功拳を撃つと、スーパー百貫で切り返されることだ。これに気をつければなんとかなるだろう。



○力では全々およばないか、スピーディな攻めの通じる相手ではある

気功拳から強キック　1P

飛び道具を使えるキャラとして、最もオーソドックスな闘い方が通用する。本田とやや距離をとり気功拳を撃つ。そして、なんらかの形で飛びこすのを待つんだ。このとき、こちらもジャンプして蹴りにいってもいいし、着地をねらって元キックを合わせるのもいいだろう。このサイクルを繰り返せば、それでOK。ただし、うまい具合に気功拳の硬直時を攻められたら、とにかくガードしガマン。



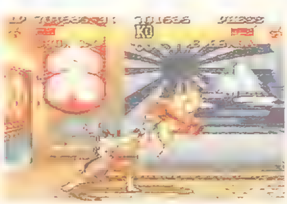
○気功拳は当たっても、当たらなくてもいい



○飛んできたところをねらうように攻撃

攻めていれば勝てる!?　1P

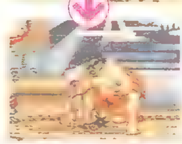
防御を中心とした闘い方をすると、やや押される傾向にある。だからというわけではないが、攻めることのほうが重要で、間をおくとあまりいいことがない。間合いを考えた闘いをすれば、多少の苦戦をしても勝つことはできてしまうんだ。



○キック系はやや入りにくいか、中・強パンチは比較的よく入る



○強パンチで飛び込むのが、最も次の技へつなぎやすい

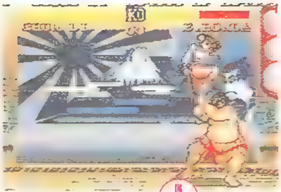




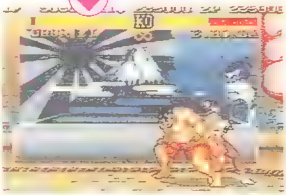
○2発目は、入力がおくれるともろに反撃される

鷹爪脚はひかえめに VS

前作では、かなり使えた鷹爪脚。いわゆる踏みつけが、あまり使えなくなった。それは本田の弱の頭突きのせいで、頭突きのアタリ判定がでるまでが長く、それまでは無敵状態になる。つまり、踏みつけにいって、本田が頭突きをだすと踏みつけるものがなくなり、春麗は着地してしまう。すると恐ろしいことに、頭突きが2発入ってしまうんだ。運が悪ければ、それで気絶してしまうこともある。



このとき弱の頭突きが入力されると、春麗は本田の背中あたりに着地



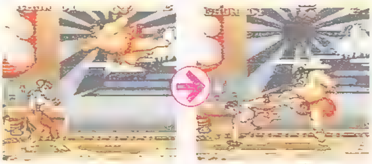
一発かと思いきや、そのまま2発目も入ってしまうので多用は避けよう

技を出した後のスキをねらえ VS

本田のしゃがんでの技は、攻めにくいものがあるけれど、立ち技とスーパー百貫はスキが多い。ねらうのはこのへんで、そこから連続攻撃や投げを使って攻めるのが中心となる。うまくいけば、あっさり勝てることもあるが、技をかわされて投げられてしまうのには注意したい。



この状態のときは前へとつめ寄って投げられる



スーパー百貫は着地に大きなスキが生じる

近づかせないのも手だ VS

やはり、本田に対して使えるのは気功拳攻め。弱と強をうまく織りまぜ緩急をつけると、意外とひっかかりやすいし、飛び込んできても転ばせたりできる。ポイントは、気功拳の弱と強のスピード差がかなりあること。それと、技のモーションがほとんどないため、やや先読みして飛び込まなければならないことだ。完璧に感覚をつかめば、有効度は最も高い。一種のハメに近いものがあるが、マスターしておいて損のない闘い方の1つだ。



ただ連発するのではなく、不規則なリズムで撃つ　そして、飛んできたら蹴りをおみまいしてやろう



CHUN-LI
春麗 VS 春麗
手数の多いほうが勝利する

COMが相手なら、クセをついた攻撃で勝てる。人間の場合は手数が多く、それでいて投げの回数で勝負が決まる。人間同士の闘いは、妙に投げをねらう傾向にあるので、熟練度も少々問われることになるため、日々精進あるのみ！



しばしば、空中戦になることがあるが、先に攻めたほうが有利になる

硬直時間をねらえ　1P

COMの春麗は、離れてから気功拳を連発するクセが非常に強い。当然、気功拳の硬直時をねらっていくのだが、その飛び込むときに注意が必要。おくれれば攻撃されるのは当たり前だが、うまくいったときに弱系で飛び込まないことだ。着地と同時に投げ返しをくらうことが、わりとあるためだ。強パンチで入って、中パンチや中キックにつなぐのがいいだろう。入力が早ければ2発目は、強パンチで出る掌底も有効だ。



気功拳のモーションや、技を出すときの声をめやすに飛び込む　何もしないで着地すれば投げも可能

追いつめて空中投げ　1P

この上で触れた気功拳攻めをしていくと、もう1つCOMの春麗にはクセがあることに気づく。それは、壁ぎわで攻め込まれると、三角跳びで逃げようとすることだ。逃げていくところへ空中投げをねらっていくと、意外と簡単に決まる。

投げ方は2種類あって、自分が壁に近い所にいる場合は斜めジャンプで追っていき投げる。逆にやや離れている場合は、垂直ジャンプして投げるんだ。投げる瞬間、相手が斜め45度ぐらいにいるといい。

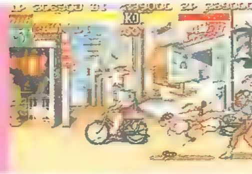


COMの春麗が三角跳びをしたらチャンス　気をつけるのは、あまりにも壁から遠いと蹴られること

元伝暗殺蹴を極めろ　VS

前述したように、同キャラ戦では前作と比べ変更されている技を、どのくらい熟知しているかがカギとなる。得に春麗の場合は、強系の攻撃間合いがだいぶせまくなったので、そのギリギリのところを極める必要がある。空中投げの間合いがせまくなったのは仕方ないが、使用度の高い立ち強パンチやしゃがみ強キックが短くなったのは少々痛いところだ。

はずれる間合い



当たる間合い

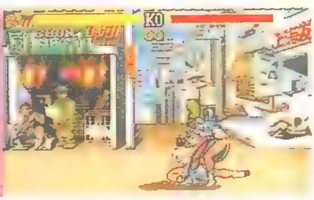


○元キック一つにしても、この微妙な差をどの程度わかっているかが優劣を分けるだろう

投げをねらわず小技を　VS

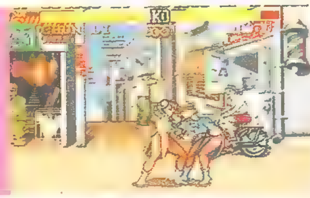
一発逆転にもなりうる、春麗の投げ系はどうしても捨てきれない。もちろん、チャンスがあれば即実行だけれど、極力投げることは忘れて闘おう。投げをねらうと、そこにスキが生まれてくるからだ。だからこそ、小技で地道にダメージを与えていくことが大事。弱・中のパンチとキックを多用して、その中に強系を織りまぜる。空中戦で有効なのは強キックで、タイミングをつかめば早めに落とせるので、あまり使えないこの技を生かせる。

中から中につなげ



○同じボタンで次の技につなぐほうが入りやすい

弱・中パンチを多用



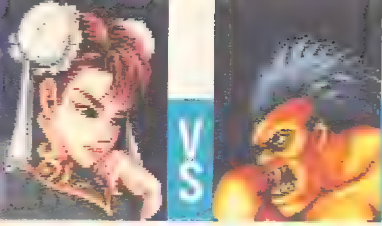
○技の切れがいい、弱・中パンチを使っていこう

空中スピニングの使い方　VS

空中スピニングは、飛んでからためるということをしなければならないのが普通。しかし、ジャンプと同時に出す方法がある。斜め下などでためたのち、逆の斜め上に入れてすぐさま斜め下へ戻し、キックボタンを押す。同時にジャンプしたとき、奇襲するときなどに使えるぞ。



○これを瞬間的に出せるのに時間がかかるが、さらに出すべきタイミングを知るのもかなり熟練を要す



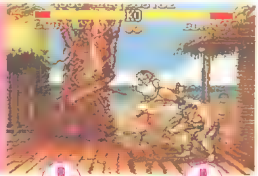
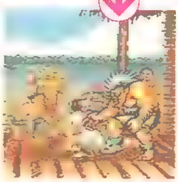
CHUN-LI
春麗 VS ブランカ
スピード対スピードの激しい闘い

空中戦でもほぼ五分の闘いをするブランカ。地上でも、強系の技の間合いが広いので押されやすい。しかし、守るよりも攻めたほうが闘いやすい相手でもある。空中投げはともかく、投げはかなり入りにくいので百裂やスピニングを活用。


弱・中キックから攻め始め、その後の展開を考えていこう

防御にまわると苦しい　1P

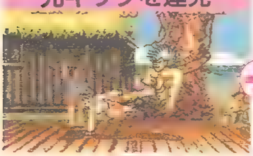
COMのブランカには、飛び込みからの攻撃が有効だ。なぜか、しゃがみガードをするクセがあるので、パンチ系で入らずキック系で入るといい。おすすめは中キックから中キックにつなぐパターンと、中キックから百裂につなぐパターン。特に百裂につなぐ場合、うまくいけば大きなダメージを与えられる。百裂の出るのがおそいと、かみつき攻撃にくるのでひたすら連打あるのみ。

ジャンプ中キック



極力、深めにあてられるようにしよう

元キックだけで楽勝　1P

元キックでブランカの足元をねらうだけで、けっこう体力を奪えるんだ。もしも遠くへ逃げたら、気功拳で牽制する。当たってくれればそれでいいし、飛びこえてくれれば、回し蹴りや元キックで落とす。攻めてくるようなら、とりあえずガードし続けて間があくのを待つ。間があいたら、また元キックで攻めるパターンにもっていく。だめならば、気功拳で飛ばせて落とす方法をとれば楽に勝てるはず。気功拳を使うときは間合いに注意。

元キックを連発

逃げたら気功拳


ブランカが気功拳を飛び越えてくるとき、蹴りがギリギリとどく間合いならば、強キックを使う

相手の間合いを重視　VS

人間相手の場合、むやみに技を出していると攻撃を喰らってしまう。とにかく、強系は間合いが広く、地上のみならず空中でも強いのでかなりやっかいだ。うまくかいくぐって、連続攻撃へ入れたのなら2発目以降はしゃがみ技をねらおう。百裂もいいのだが、その後バックジャンプなどをすると強のローリングで追ってこられたりするので、弱キックをだそう。



間合いが広い

◯このぐらいの間合いにいるときは注意



至近戦に強い

◯一瞬のスキを突かれ痛いめにあうことも

先手で攻めるべき　VS

ブランカが攻めだすと、少々手のつけられないところがあるので、なるべく先手、先手でいきたい。弱・中キックを多用してチャンスをつくろう。ただし、間違ってもしゃがんでいるブランカには近づくな。そういうときは気功拳で、ジャンプさせてからすかさず攻めること。





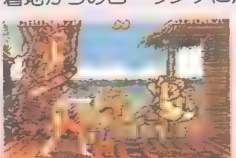


◯ジャンプさせたら、キック系で落として着地から一気に攻めないと、なかなか体力を奪えない

ローリングとバーチカルをうまく防げ

●ローリング対策

弱パンチ連打が最も使える。他の技だと、遠くからでないとだめだし、へたをすると相打ちになりやすい。ブランカがジャンプした後は特に気をつけ、着地からのローリングに注意しよう。



◯時間的に弱パンチを出せればいいが、そうでなければ間のあるときに出すこと

●バーチカル対策

空中にいるときに出されると、弱キックで相打ち、もしくは負けてしまう。地上でならば着地をねらって元キックを当てよう。ブランカが頭上にいくほど近いときは、後方回転脚が入る。



◯基本はカットになるだろうか、近いときはタイミングよく後方回転脚が入る

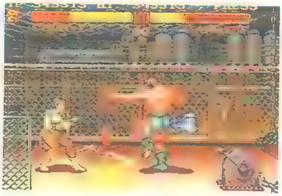
CHUN-LI VS BLANKA



CHUN-LI

春麗 VS ザンギエフ
間合いを保って闘うのが重要

前作では有利に闘えた相手だが、そういう意識はなくして挑むべき。むろん、最大の敵はスクリューパターンだが、それよりも小技、大技の切れと威力が怖い。気がつくと妙に体力が減らされていることに気づく。確実に攻撃をあてていこう。



◎パワーに加え、ハイスピードラリアットのあるザンギエフは強敵

気功拳が有効　1P

COMのザンギエフには、本田のときのように気功拳で攻めるといい。ただし、気功拳を放つ間合いは近すぎてもだめだし、遠すぎてもだめだ。ちょうど開始直後の距離からやや遠いぐらいの間が、ベストだろう。近いとダブルラリアット、しゃがみ強パンチなどで合わされて、まともにくらってしまうので要注意。

ザンギエフが気絶状態になったら、すかさず投げてまた離れ、気功拳で攻める。

この間合いで



◎ラリアットでかわされたら、足元をねらえ

近すぎると



◎近すぎると、うまい具合に技を出す

オーラパンチだけで楽勝　1P

気功拳を連続して出すのが苦手という人には、この立ち強パンチ攻めをすすめる。普通はリーチの長さを利用して攻撃する技だが、少々使い方が違う。春麗の拳が、ザンギエフの胸板にくい込むような感じで出す。一瞬おくれると、足払いやしゃがみ強パンチで返してくるので、タイミングをつかもう。その間合いさえつかめば、いとも簡単に勝てるはずだ。



◎ギリギリあたる間合いでは、逆にザンギエフの返し技が冴える

立ち強パンチ



◎近いとなぜか、くらってくれる

一気にたため



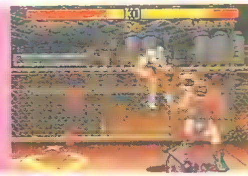
◎気絶したら、好きなように料理しよう

むやみに飛び込むな VS

しゃがんで強キックなどで転ばせたからといっても、飛び込むばかりでは芸がないうえ、痛いめにあうことが多い。ヘッドバットで合わせられると気絶はするし、ラリアットでいとも簡単に返すこともできる。使えそうなのは、弱キックと踏みつけぐらい。人間相手でも、気功拳を遠めから撃っていきスキをうかがうほうが利口な闘い方だろう。


ヘッドバット

◐一撃必殺といえるヘッドバットは強烈


ダブルラリアット

◐ノーマルとハイスピードを使いわけてくる

足元をねらって闘え VS

中のパンチとキックを使って闘い、飛び込みには弱パンチやしゃがみ強キックで対応。そういった中で、ザンギエフがスクリューの間合いに入ろうと、なにかしら行動を見せるはずだ。そういったとき、逃げてしまってもいいがそれよりも自ら前にでて、しゃがみ強のパンチやキックをねらっていくほうが得策だろう。


◐近づかせないためには、転ばせることも大事だ

転ばせたら勝負してみよう VS

パワーの差をうめるには、少しでも技をヒットさせなければならない。ザンギエフのねらいめとしては、ラリアット中と起きあがりが挙げられる。わりと使えるのが、弱キックで飛び込んでそのままボタン連打で百裂キックだ。ガードされても体力を削れる。それと、起き上がりに鶴脚落だ。相手が起き始めてからではおそいので、倒れているところをねらう。ガードされたら、逃げ弱キックで離れろ。

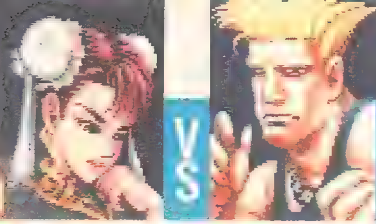

◐起き上がりが見えてからでは、逆にえじきに


逆に転ばされたら

◐転ばされたら、しゃがみガードを即入れろ


スピニングバード

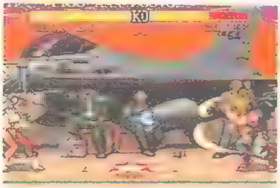
◐スピニングの上昇中無敵を利用し脱出せよ



CHUN-LI

春麗 VS ガイル
相手の動きをいかに読むか

対ガイル戦は、先にきっかけをつかんで攻めたほうが優位に立つ。いかに相手の好きな闘い方を封じるか、ということがポイント。しかし、飛び道具を放ったあとに、すぐ移動できるガイルのほうがやや有利。最後は読み合いだけどね。



◎相手の行動を読み、うまく空振りさせるなどがガイル戦ではポイント

気功拳から連続攻撃　1P

離れて気功拳を連発するパターンで勝てることが、しばしばある。ガードされても構わないので、どんどん撃とう。うまく気絶させることができたら、連続攻撃の練習をしよう。必要のない人は、中キックで入って元キックで転ばせたり、投げてしまってもいい。そこでまた気功拳を使うため間合いを取ろう。この闘い方で注意すべきことは、ガイルが近寄ってきたとき。そのときは近距離で気功拳。

気絶させろ



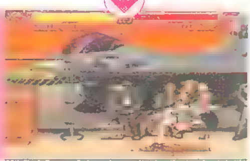
◎ハマるときは本当に当たりまくる

中キックで



◎胸よりも下に中キックを当てて…

2発目は元キック



◎着地寸前で元キックを入力し転ばせる

投げだけで勝つ　1P

COMのガイルにも、弱キックで背中のほうに着地するように斜めジャンプし、着地と同時に投げるパターンが通用する。春麗が飛び込んだのに反応して、アッパーなどを出してから後ろを向くため、投げることが簡単。サマーソルトで返そうとしたら、思いきって空中投げも可能。

このへんから飛び込む



ガイルはスキだらけ



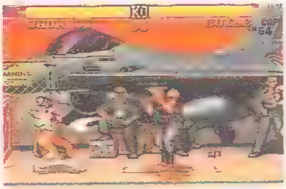
投げる



◎ガイルに近い位置から、背中側に着地するように弱キックをだしながらジャンプ　着地と同時に投げ

ソニックパターンを封じろ　VS

人間の操るガイルと闘う場合、まずはソニックブームから処理することを考えよう。牽制と、連続技に組み込まれているソニックをどうするかで、闘いも変わる。前作に比べ、ソニックを放つ瞬間のスキが大きくなったので、攻めるならそこだ。なかなか難しいが、しゃがみのキックで合わせることができる。それ以外なら気功拳もあるが、裏拳が怖い。



ソニックを撃ってから近づいてきたり、様子を見ているのか嫌な感じだ

中・強キック



コツさえつかめば、意外と簡単に消せる

気功拳で消す



ガイルと離れているなら、気功拳で消そう

起き上がりを攻めるな　VS

対ガイル戦は、どのキャラも統一していえることだが、転ばせたからといってへたに攻撃してはだめだ。まず、起き上がりサマーソルトで返される。ただ全くつけいるスキがないのかというとそうでもなく、弱・中キックで飛び込むという方法がある。ねらうのは、ガイルのサマーソルトに入ろうとする頭と、サマーソルトの出始めの足だ。どちらに合わせるにしてもかなり難しく、一瞬でもタイミングをずらされるとそれまで。運がいいと、まれに着地しガードが入るが…。

調子にのって飛び込むと



転ばせたからといって、起き上がりをねらって飛び込むと…

サマーソルト



あっさりサマーソルトで切られる

猛攻をたえることはない　VS

ガイルの猛攻は、どんなキャラでもまともに受ければ必ず気絶する。基本的になんらかの方法で、必ず近づくのでそこで反撃するんだ。前作よりも、無敵時間を利用しやすくなったスピニングで脱出できる。うまくいけば2発入ることも。



飛び込みやソニックを追ってきたら、しゃがみガードを



うまくスピニングで脱出

CHUN-LI VS GUILE



CHUN-LI
春麗 VS ダルシム
スピードで押しきれるかがカギ

COMのダルシムは、投げ返しが強いものの、強引にスピードで押しきれる。だが、人間の使うダルシムは伸びる手足を巧妙に使ううえ、新技ヨガテレポートの使い方も一味違う。どう密着戦にもち込むかがカギとなる。

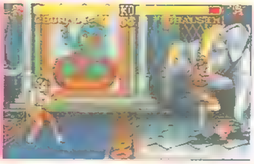


ダルシムは、意外と空中でも強いので、ジャンプのタイミングが重要

消極的な戦法 1P

ダルシムの手足が届かない位置から、気功拳攻めにするといい。当たってくればもうけものだし、そのうちヨガテレポートで消える。ここがポイントで、正面か後方に現れることが多いので、そこを投げや強キックでねらう。このほか、遠い所に現れることもあるが、これも攻めどき。ダルシムは出現するとき、ヨガフレイム＆ファイヤーが多いからだ。

気功拳を多用



遠めから気功拳を連発していると…

消えたらチャンス

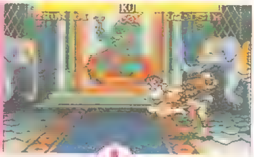


テレポートしたら現れたところを攻撃

密着戦が有効だ 1P

まずは、ダルシムに接近することを考えて飛び込んだりしよう。ジャンプ強キックなどで落とされるようならば、地上を歩いて進もう。そして、着地をねらうために、先読みして飛び込むんだ。できれば正面に落ちるのではなく、背中側に着地したい。このとき弱キックで入り、そのまま百裂パターンや、露骨に投げをねらってもいい。投げ返しされずに、弱スライディングなどできたら、逆に投げ返しの対象となること間違いなしだ。

弱か中のキック



百裂につなぐのなら弱、そのほかは中

スキをねらえ



ダルシムの状態により攻め方が変わる

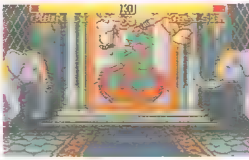


COMのダルシムには起き上がりの鶴脚落

技の出た直後をつけ VS

ダルシムは、どの技もスピードアップしたので、反応がやけに早くなった。しかし、出した後のスキはまだ残っているので、そこを突かずしてダメージを与えていくのは難しい。基本的に返し技から攻撃に転じるタイプなので、スキを与えると猛攻してくるため、その間を与えないようにしなければ、だめだ。こちらは、中・強の技を主体に攻め込まれたら投げ返しをねらう心づもりが必要。

間をもたせるな



間をおかず、極力攻めるようにしよう

着地を狙われる



タイミングが悪いとスライディングなどが

ドリルは投げ



ドリル系は、くらい投げを狙ってみよう

投げ返し覚悟の闘い VS

伸びる手足を利用したダルシムの闘い方にも欠点はあるぞ。パンチは無理だが、立ちキック系はしゃがみ強キックで返せるんだ。ダルシムの立ちキックの間合いに自分が入っていたら警戒しよう。

ダルシムと春麗は、全キャラの中でも力のないほうなので、手数と投げ返しがメインとなる。こちらが飛び込むときは投げ返し覚悟で攻め、2発目をいかに入れていけるかがポイントだ。このほか気功拳を放って、その後を追って攻撃のチャンスを作るなどがある。こうした、相手に行動を起こさせようとするのも大事。

中・強キックに注意



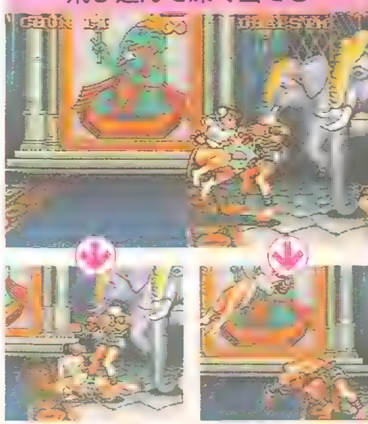
ダルシムの立ちキック系はかなりやっかい

元キックを合わせる

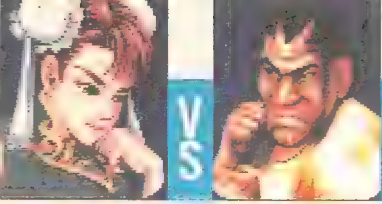


立ちキック系は元キックで合わせればいい

飛び込んで深く当てる



ヨガスルーは怖いが、それでは攻めきれない



CHUN-LI

春麗 VS バイソン
攻撃に転じるタイミングが重要

パワーで圧倒する、典型的ファイターのバイソン。数発パンチをもらってしまうと、だいぶ体力が減らされていることだろう。バイソンと闘う際、足元をねらって闘い、少しずつダメージを与えるのだ。まともにやると、まず勝てない。



⬤パワーの差がはっきりしている相手なので、着実にダメージを与えろ

元キックで転ばせる　1P

とにかく元キックで転ばせることを考えよう。スタート直後を転ばせると、ペースをつかみやすい。もしもガードされたら、続けてねらうのもいいし、ダッシュアッパーを出してくるのを待つのもいい。転ばすことができたら、起き上がりに元キックを合わせる。高い確率で当たってくれるので、転んだらもう一度起き上がりをねらう。これの繰り返しで、まず勝つことができるはずだ。

スタート直後



⬤スタートから前にでて元キックで転ばせろ

起き上がり



⬤早く出しすぎると当たらないので注意

踏みつけまくれば楽勝　1P

高い勝率をほこる闘い方として、踏みつけを連発するパターンがある。バイソンが何をしていようと、まずは飛び込む。そして、1発目がバイソンの腹部のあたりに入るようにする。その後、頭部のあたりに入るようにする。場合によっては3発入ることもあるが、それならなおいい。着地したらまた飛び込む。踏みつけを繰り返すだけでパーフェクトも可能だ。



⬤少なくても2発以上入るように踏みつける

スキをみて転ばせろ



⬤つめ寄られたらアッパーなどを待ち、転ばせろ

ダッシュ攻撃を警戒 VS

人間の操るバイソンは、COMのようなダッシュアッパーよりも、ダッシュストレートを使いがちだ。アッパーに比べ、しゃがんでいる相手にも当たり判定があるためだが、強弱により若干判定の出方に差があるため、元キックで返す場合は早めに合わせなければだめだ。無難にいくなら、しゃがみ中キックで対抗しよう。

しゃがみ中キック



○ほとんどリスクのないのはこちら

元キック



○タイミングかすれると相打ちになる

ヘッドボマーが怖い VS

近距離戦をさらに強くするためかバイソンにつかみ技が加わった。それがなかなかクセ者で、飛び込まれたときに一瞬のスキをついてつかんだりする。飛び込んだときに、確実に攻撃しないとこの技だけでかなり体力を奪われてしまう。また、連続攻撃の途中で組み込んだりするため、かなりの注意が必要。こういった理由から、返し技をつねに頭に入れて闘わないと、いいように殴られるだけということもあるんだ。

○どちらのパターンもヘッドボマーへいける



気功拳に頼りすぎるな VS

バイソンのような直線的タイプには、気功拳攻めが有効のような気がする。しかし、ターンパンチの硬直時は無敵になるため、それを利用してかいかぐってくる。間合いが離れていて、元キックなどでかわせればいいが、一度反撃されてしまうと危険だ。連発で決まり易いので、気功拳に頼りすぎると、一気に気絶させられてしまう。ある程度の距離をとっていけば、ため時間の短いターンパンチはダッシュの距離が短いので届かない。



○気功拳をターンパンチでかわしてきたら、立ち強パンチやしゃがみ中キックで返すことを考えよう

CHUN-LI VS BISON



CHUN-LI
春麗 VS バルログ
攻めきった者が有利だ

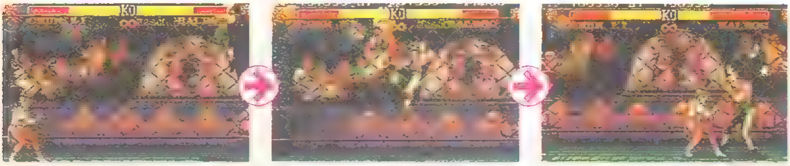
COMのバルログは別として、バルログのスピードや移動範囲は、春麗に近いものがあるので動きを読みやすい。爪があるぶん間合いが広いものの、空中でのキックが弱くなったためつけいりやすい。いろいろな点から強敵とは思えない。



やたらと飛びかうことの多くなりそうな性質の、似た2人の闘い

三角跳び落とし健在　1P

前作よりも、三角跳びをすることが多くなったおかげで、スキだらけ。バルログが三角跳びをしてきたら、少々遠めの間合いからジャンプ強キックで落としにいく。そして、すかさずバルログの頭上に合わせるようにもう一度。バルログのクセのバックスラッシュが出れば自分から当たりにきたような感じになる。バック転をしても、2回転目をねらえばいい。

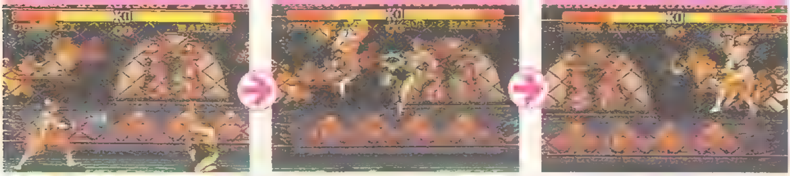


連続してこの強キックが入れば、バルログはヒヨヒヨ　逃げられるおそれもあるので投げが一番

壁に追いつめて投げる　1P

三角跳びを利用した技をもう1つ解説しよう。まずは、気功拳からジャンプ強キックなどで、バルログを壁ぎわに追い込む。壁ぎわに追い込まれたバルログは、必ずといっていいほど三角跳びにいく。そこを後ろから追う形でジャンプし、空中投げを決める。このパターンの繰り返しで勝つこともできる。もし抜けだされても、ほとんど体力が残っていない。

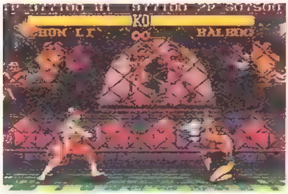
気功拳で牽制　強キックで追いつめる　逃げたら投げる



壁ぎわに追いつめるまでに、気功拳やキックが当たっていれば、空中投げで体力は半分近くまで減少

基本は攻めまくり VS

バルログと闘う場合、それほど意識しなくてもいいが、気功拳などを使って爪を折ってしまうとだいぶ気楽になる。人間相手の場合もCOMと同じで、三角跳び、バック転が狙いめだ。さほど使ってこない相手なら、こちらからどんどん攻めていこう。空中戦も、前述したようにニードルキックのアタリ判定が小さくなったのか、かなり接近しないと当たらない。逆にいえば、空中投げを極めていれば、意外と投げやすかったりもする。



○爪を折るのはいいが、近くで気功拳を使うとニードルキックのえじき

バックスラッシュが狙いめ



○もしもバック転をしてくれたら、すかさす飛び込むなどして攻めまくってあげよう

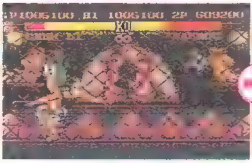
フライング系を阻止 VS

フライング系をかわすパターンは主に2つ。1つは簡単な逃げキックで、こちらに近づいてきたら出すだけ。もう1つはため時間があった場合で、スピニングで技をかわしつつ逃げるパターンだ。

逃げキック



○タイミングよく逃げろ





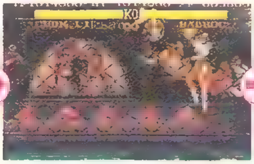


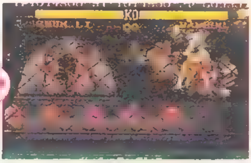
○ためられる時間かあったら、迷わずスピニング　うまく出せば、バルログを気絶させられる

●空中投げは使える？　使えない？

人間が操る場合、COMほど正確に技をだせないというのが前提にある。だから、フライング系を投げるのがいいだろう。ただ結論からいって、バルセロナはまず投げられない。先に出されると投げる前に当たってしまう。イズナをねらってきてるなら可能性大。





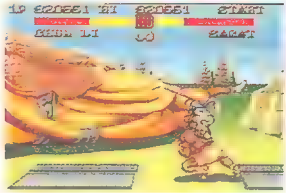


○相手に読まれると、イズナをやめてバルセロナでくるかも？　投げられるかはやや運まかせといえる



春麗VSサガット
少ないチャンスを逃すな

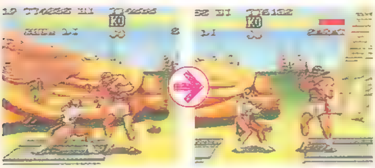
対サガット戦では、ねらうのはタイガーショットの1点。とりあえず、それ以外で何かをねらうと、手足の長さに負けてしまうことが多い。攻めと守りのメリハリをつけて、攻撃の際は一気にたたむつもりでいかないときついだろう。



アッパーカットをいかにくらわずに、攻めるかが最大のポイントだろう

強パンチで攻めはじめ　1P

サガットは、スタートと同時に後ろへさがることがほとんどなので、後を追って立ち強パンチを当てよう。わりと無防備に喰らってくれる。タイガーショットの連発モードになったら、うまく飛び込んで連続攻撃へ。気絶状態にまでもっていけたら、とりあえず投げておこう。サガットは、体力が⅓以下ぐらいになると近寄ってきて強のアッパーカットを出す。それを投げれば、まず勝ちだ。近寄ってこないときは再び飛び込みをねらおう。



最初のうちはオーラパンチでダメージを与える

着地を投げる



近寄って、アッパーカットを出したら投げ

アッパーカットを誘え　1P

サガットの目の前から、バックジャンプと同時に弱キックをだすと、アッパーカットでついてきて、自分で当たってくれる。これをタイガーショットねらいと組み合わせて闘うと、結構楽しかったりする。かなり難しいが壁ぎわでやると着地を投げられるので一度試してほしい。



逃げキックに当てるたけじゃ物足りない人は、このアッパーカットを誘って投げるのをねらおう

空中ではやや不利 VS

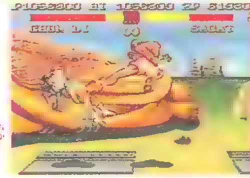
サガットよりも、先に飛んでいる場合はキックを出していってもいいが、飛び込んでくるサガットに対してはキックで応戦するのは危険。サガットのキックはリーチが長いのでまず蹴り勝てない。相手が攻めてくるようなら、いったん守りにまわって様子を見よう。サガットは弱系からコマンド入力技へキャンセルがきくので、しばらくは守ることになるかも。

この間合いがいい



○空中戦にもちこむのなら、遠めから

おくれると…



○おくれたり、近いとほとんど負けてしまう

タイガーショットねらい VS

COMのサガット戦と同様に、一番の攻めどきはタイガーショットを撃つときだ。確実に気絶させるために、強から中、中から中へとつないでいこう。まとめて体力を奪い取れるときに取らないと、力で強引にねじふせられてしまうかもしれないので、1回1回の連続攻撃に集中。

このとき飛び込む





ここから連続攻撃

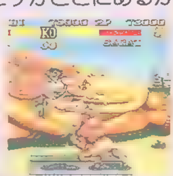


○基本的に中と強の攻撃をして、より多くのダメージを与えていこう。一発逆転のある相手だからね

もしものためにアッパーカット消しを覚えろ

前述した逃げキックでなくても、通常の飛び込みのキックで消すこともできるんだ。まず、可能なのは弱と中のキックで、曲げたヒザがどこにあるかが重要。サガットがアッパーカットの体勢に入ったとき、春麗のヒザがサガットの頭に重なってれば消せるぞ。





○左が悪い当て方で、右がうまい当て方

この間合いなら…



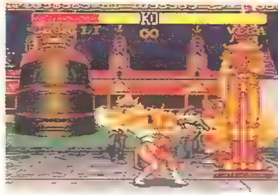
○足をうまく当てるのも大事だが、やはり飛び込む間合いを間違えればそれで終わり



CHUN-LI

春麗 VS ベガ
力押しでこられるとつらい

必殺技ばかりで攻められると、少々きつい展開となる。しかし、その中から攻めどきを探さねばならない。基本としては、相手がCOMでも人間でも、気功拳は多用しないほうがいい。一瞬のスキのために体力をそぎ取られることも！



ゴリ押しでこられると、守りにまわり続けることになりかねない

壁ぎわ以外での攻防　1P

壁ぎわ以外で投げをねらうパターンがある。まずはしゃがみの中キックで、ベガを牽制する。すると、そのうちヘッドプレスにくるのでガードする。その後、春麗から近い所に着地する場合がよくあるので、それを投げる。遠くに逃げたら、また牽制から。このパターンで気をつけるのは、牽制のときだ。近寄ってこないときはサイコクラッシャーの予兆!?



ヘッドプレスは、画面中央付近でガードすると投げにいきやすい　ガード後はベガの着地地点へ急げ

二起脚ではめられる　1P

ベガを倒すのに、一番苦労しないパターンではないかと思われるのがこれ。とにかく転ばせることから始める。転ばせたならば、息をもつかせず起き上がりを強のキック、二起脚で飛び込む。するとガードすることよりも、逃げキックをだそうとするんだ。当然、上からかぶさるように飛び込んでいるので、ベガは二起脚を喰らってくれる。その後、同じことを繰り返す。気絶したら投げるのがベスト。これで気をつけるのは壁ぎわだ。ベガが端までいってしまったら最初から。

転ばせすぐに飛び込む



うまく元キックで転ばせるのも、わりとたいへんだったりする

連続して

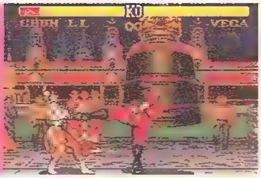


タイミングさえつかめばバンバン入る

ベガの強キックは長い VS

ベガの地上でメインとなるのは強キック。かなり間合いが広いので、届かないと思うような距離でも届く。ただ、弱パンチで返すことができることは知っておこう。強のキックならばスローなので返せるかもしれないが、中キックを混ぜて使ってくる相手には注意。無理に返す必要はないので、ベガのキックの間合いを理解し、ガードすることを心がけよう。

当たると痛い



○春麗のヒジにかするぐらいからヒットする

ガードが基本



○無理をしたくない人はガードすればいい

ダブルニーには張り手 VS

奇襲、連続攻撃にと用途の多いベガのダブルニープレス。普通はガードするのがあたり前だが、ガードに反応できるなら、弱パンチで落とすことも可能なはず。弱パンチを合わせられれば、かなり高い確率で返すことができるんだ。

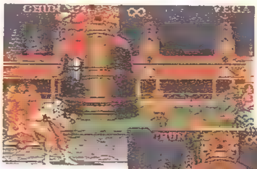
すぐに弱パンチをだす



○とっさに出せば、1発目の当たる寸前で返せるので、ようは慣れることだ

気功拳はねらわれる VS

気功拳は本当に、対ベガ戦では牽制に少し使える程度で、連発だけはだめだ。ヘッドプレスで踏みつけにこられたら、春麗には返し技がないので、ガードするのが精一杯だ。踏まれた場合、いったんガードしようすを見る。ほとんどの場合踏んだ後は遠くにいくが、近くに着地し攻撃してくるかもしれないので要注意。



○ヘッドプレスで踏まれたら、とにかくガードを入れるんだ



○遠くへいってくれれば、後を追って着地を攻めるのも手だ

サイコクラッシャーを落とすのは難しい

サイコクラッシャーは基本として、パンチ系で落とせるがかなり難しい。負けるか相打ちがほとんどなので、立ちガードで少しでもダメージを減らせ。



○返し技を狙うには、リスクが大きすぎる

攻略編

相撲パワーで押しまくるのだ



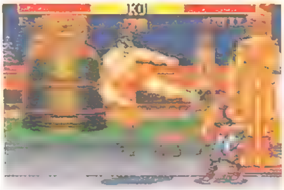
E.HONDA

E.本田（エドモンドほんだ）

持っているパワーを活かすためにはまず相手に近づくことを考えて闘おう。接近戦に持ち込んで、ドカドカと強力な攻撃を喰らわせる。

基本的な闘い方　チャンスをどうつかむか

基本的には攻撃をしかけるより、相手の飛び込みなどを待ち、返し技を使って返した後に一気に勝負をつけるといったような闘い方が理想だ。でも中には飛び込んでこない相手もいるので、どうやったら相手に近づけるかをまず考えよう。



とにかく一度つかまえて、何らかの攻撃でダメージを与えたい

2つの無敵技を覚えよう

新必殺技のスーパー百貫落としが加わったことにより、無敵時間を利用できる技が2つになった。どちらもうまく使うと2発入り、相手を気絶させることもある。弱のスーパー頭突きは本田を飛び越えて技を当てようとしているときなどに使うと2回当たることが多い。スーパー百貫落としは強弱によって移動する距離が変化するので状況をよく見てボタンを使い分けよう。弱だと近く、強だと遠くに着地する。

弱のスーパー頭突き



近距離からの飛び込みには絶大な効果を発揮

スーパー百貫落とし



波動拳なともスリ抜けることかてきる技なのだ

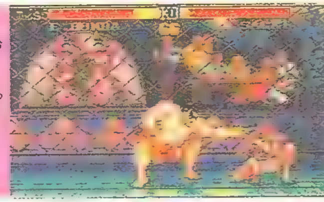
強キック、パンチを有効に使おう

強で出す技は間合いが広く、有効範囲が広い。立った状態から出す強キックの払い蹴りは、歩いて接近してくる相手を牽制するのに有効だ。あと、ごっつぁんチョップなどは技が出ている時間が長いので相手の起き上がりなどにうまく重ねておくと有効だ。



払い蹴りで相手を牽制しよう。波動拳などだと相打ちになるぞ

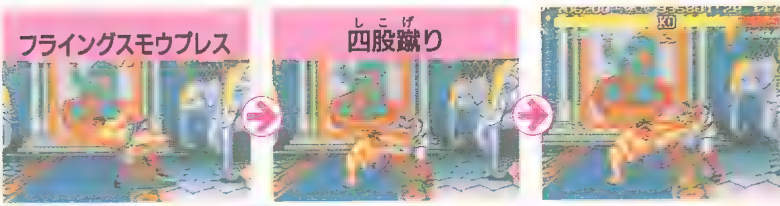
起き上がりに



ちょうど相手が起き上がるところにごっつぁん

本田の連続技

本田の連続技で有名なものを1つ紹介しておこう。まずは相手と近いところから相手を飛び越えるようにジャンプする。そして相手の背中あたりに当たるように中キックを押してフライングスモウプレスを出す。そして着地と同じにしゃがみ中キックの四股蹴りを出すというもの。四股蹴りは2発当たる技なので、合計3回攻撃が連続で決まるのだ。



本田には他のキャラのような連続技のバリエーションはあまりない。まずはこれを1つおぼえよう

ボーナスステージ

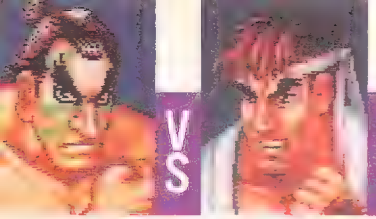
ボーナスステージは3つあるがどれも百裂張り手を基本にしていけばいいだろう。左右に動けることを活かせばかなりのタイムを出せるはずだし、パーフェクトもとりやすい。タルのボーナスステージなどは、写真に示した位置で中から強の百裂を出しているだけでパーフェクトがとれるし、弱でも左右に動けばなんとかなるだろう。



どのステージも基本は百裂張り手を使えばいいのだ



この位置でずっと中か強で張り手を出しているだけでいい



E.HONDA

E.本田 VS リュウ
まともに闘ったら勝ち目は少ない

本田にとって最強の相手といっても過言ではないのがこのリュウだ。波動拳を連続で撃たれただけで、もう動けなくなってしまう本田。コンピュータ戦でも対人戦でもかなり苦しめられることは間違いない。相手のスキを確実に攻撃せよ。



とにかく闘いにくい相手になってしまったリュウ。波動拳に負けるな

先読みで波動拳を飛べ 1P

前作と大きくかわっているリュウの波動拳。モーションも速く、おまけに波動のスピードもかなり速くなっている。波動拳のモーションを見てから飛び込むのでは遅いのだ。波動拳を撃つような気配を見せたらすかさず飛び込むしかない。コンピュータのリュウは連続で波動拳を撃つので、1発目をガードして、2発目から飛び込んでいってもいい。



波動拳を撃つモーションを確認してからでは遅いので、撃つ気配があったらすかさず飛び込め

後半は昇龍拳を待つ 1P

上記の方法で体力を減らしていくと、コンピュータのリュウは何もしなくなるときがある。こういった場合の多くはその後に昇龍拳を出すことが多い。しかし、必ず昇龍拳というわけではないので、リュウの動きが止まったら、こちらも動かずにようすを見るのがいい。昇龍拳だったら、その着地を狙って投げたり、立ち強キックなどで攻撃するといいぞ。昇龍拳もわりと連続で出すことが多いので、攻撃し終えたらまたようすを見てから行動するのがいい。



突然動きを止めるリュウ 少しなにもしないで待て



そうすると強昇龍を出すので攻撃のチャンスだ

波動拳連射に注意 VS

対人戦のときに最もイヤな攻撃パターンなのは、波動拳で画面端まで追いやられてしまうこと。波動拳を撃った後のスキが前作に比べて非常に小さくなっているリュウなので、波動拳を飛び越えて攻撃しても、昇龍拳や着地を足払いで攻撃されてしまうのがオチ。波動拳を撃ったリュウに攻撃をヒットさせようと思ったら、波動拳を撃つ瞬間にはもうジャンプして空中にいないと攻撃をヒットさせることは難しい。それに加えて本田は、ジャンプするときに地上から足が離れるのに少し時間がかかるため、波動拳をジャンプするときはかなり早めにジャンプしないといけない。リュウ戦では波動拳の直撃はできる限りなくしていきたい。





速い波動拳だと、1発目をガードしてしまうとジャンプもできないことがある。キビシイ闘いだ

2つの無敵技を有効に VS

リュウと闘うときに活用したいのは弱のスーパー頭突きとスーパー百貫落としだ。弱のスーパー頭突きでリュウの飛び込みを防ぎ、波動拳を撃ってくるリュウにはスーパー百貫で飛び込んでいくという方法を取っていこう。2つの技は出始めが無敵になる技なのでうまく活用していこう。スーパー百貫を使う場合は、リュウとの間合いをみて強弱のボタンを使いわけよう。ちなみにリュウが、波動拳を飛び越えてきた相手を足払いで落とそうとしている場合などは、弱のスーパー百貫落としがいいぞ。

スーパー頭突き

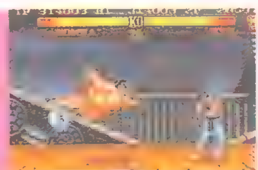


飛び込んでくるヤツには頭突き



そうすればダメージを受けずに反撃できる

スーパー百貫落とし



波動拳を抜けるのにはこちらの技だ



うまくいけば2発当たるおいしい新必殺技だ

攻略編へ

E.HONDA VS RYU



E.HONDA

E.本田 VS ケン

大技のあとのスキを狙っていく

ケンで怖いのはやっぱり連続技だ。飛び込み強キックからアッパーそして昇龍拳なんて連続技が決まってしまうからたまらない。それと動きも速くなっているのでこの辺もリュウとは違うところだ。相性からいうとかなり悪いのだ。



動きに惑わされないようにして、連続技だけは喰らわないように

ケンの行動パターン 1P

コンピュータのケンはある動きをするとそれを何度かくり返すというような動きをする。たとえばいきなり竜巻旋風脚で近づいてきて、着地に昇龍拳を打つという行動を取ったりする。こちらから攻撃をしかけなければそういった動きをするので、ケンの攻略はまずこの動きから覚えてしまうのがいい。その動きさえつかんでしまえば、あとはその動きのどこにスキがあるか考えよう。

竜巻旋風脚



近くに着地するところの後昇龍拳を出す

波動拳



リュウのものより少しだけかわしやすい

ジャンプをくり返す



前から後ろ、後ろから前へとジャンプする

昇龍拳



体力がなくなると近づいてきてこの技を出す

ケンのここを狙え 1P

上記した動きの攻撃しどころを説明しよう。竜巻旋風脚ならしゃがんで中パンチ。昇龍拳ならば着地を狙って立ち強キック。波動拳は先読みで飛び込んで攻撃していくしかない。

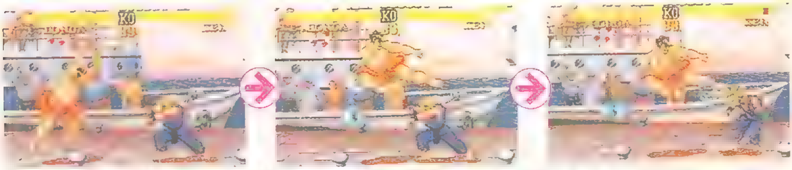


ある程度決まった動きをするので、技のスキを確実についていこう

波動拳を飛ぶのが基本 VS

リュウと同じく波動拳を使うケンだが、リュウの波動拳よりも波動は遅く、撃った後のスキも少しだけ多い。先読みで飛び込むことができれば、リュウよりもケンの方がダメージを与えやすい。完全に先読みで飛び込むことができれば、空中で攻撃するより着地して攻撃した方がよい。着地したら投げを狙ったり、2発連続で決まる中キックのひざ蹴りを入れるとよい。

本田にとっての今回の課題は、波動拳などの飛び道具をどうかわしていくかだろう。対人戦ならば、ドンドン飛び込んで相手の操作ミスなんかを誘ってみよう。



ケンの波動拳も先読みでいった方がいい 波動拳を撃っていれば、着地後に投げを狙ってもいい

接近戦で突然スーパー百貫 VS

うまく接近戦に持ち込めたなら、そこから連続的に攻撃を決めていくしかない。たとえば接近戦になったらスーパー百貫落としをいきなり使っていくのもいい方法だ。この技は出始めが無敵状態なので、相手の攻撃をかわしてこちらの攻撃をヒットさせることが可能。うまく決まると2発入ることもあり、相手を気絶状態に追い込むこともある。そうなれば本田の連続技の、スモウプレスからしゃがんで中キックを出してみたりしよう。



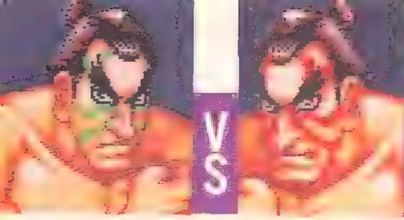
接近戦になったらぜひ狙っていきたい技だ 近い間合いからうまく入れば2発ヒットすることもある

起き上がりに強攻撃 VS

相手をうまく転ばせたら、その起き上がりに強パンチや強キックをかぶせるように出すのも効果的。相手が昇龍拳などのコマンドを確実に入力できていれば返されてしまうが、『ターボ』のスピードに慣れていなければコマンド入力ミスも考えられる。そこをついていくのだ。



ごっつあんチョップや、強キックの足払いをうまく、相手の起き上がりに重ねておく



E.HONDA

E.本田 VS E.本田

相手の攻撃をどうかわすか考えよう

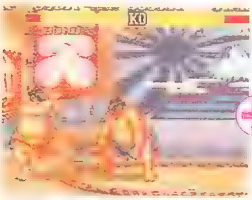
同じ攻め方、同じ守り方、同キャラ対戦では当然のことだが、かなり闘いにくいのだ。同キャラ対戦はいかに相手の裏をかいて攻撃をヒットさせるかを考えよう。フェイントなどを駆使して、なんとか相手にスキを作らせるのだ。

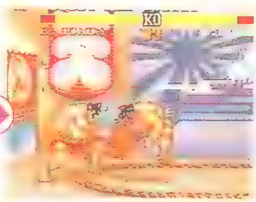


駆け引きのうまい方が勝利する。相手をダマせるかどうかがカギ

相手の攻撃に弱の頭突き　1P

コンピュータ戦では基本的に待ち戦法を取ろう。相手が攻撃してくるのを待って、相手の技に合わせてうまく対処するのだ。コンピュータは相手に近づいてきて、しゃがみ張り手などを使うので、これにうまく弱のスーパー頭突きを合わせて攻撃するといった感じで闘おう。この戦法はいろいろなところで役に立つのでタイミングなどをつかもう。



相手の攻撃に弱の頭突きを合わせていく。地味な戦法だが効果は大きいので、しっかりマスターせよ

飛び込んできたら強の頭突き　1P

飛び込んでくるようなときは頭突きで対抗しよう。前作では弱で出したものを使うのが普通だったけれど、今回は強の頭突きもかなり使えるぞ。技が出るまでのスピードがかなり速いために、飛び込んでくる相手の攻撃のタイミングをはずすことができる。弱で出す頭突きと、強で出す頭突きをうまく使い分けることができると、相手の飛び込みは怖くない。






少し離れた位置から飛び込んでくるようなときは強のスーパー頭突きを出していくのがいいだろう

簡単に飛び込むな VS

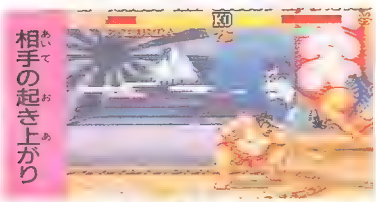
対戦では攻撃のきっかけをつかみたいために簡単に飛び込んでいってしまいがちだが、飛び込みに関して本田はかなり有効な技を持っているため、飛び込みはできるだけひかえたい。頭突きなどで返されて、相手に攻撃のきっかけを与えてしまうことになりかねない、じっくりと相手の出方をうかがうように闘おう。



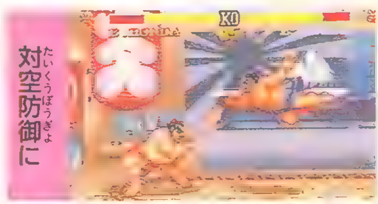
⬆本田を使っている人ならスグ分かると思うけれど、相手の飛び込みは本田のチャンスでもあるのだ

百裂張り手を多用 VS

本田の百裂張り手は相手を攻撃するのにはかなり有効な技だということは、いつも本田をプレイしていれば分かるはず。しかし、相手にこれを使われるとこれほどイヤな技は他にあまりない。本田対本田戦では、スキあらば百裂といった感じの闘いになることもある。でも百裂合戦みたいな闘いはあまりおもしろくないのでほどほどにしておいた方がいい。



⬆このくらいの位置で出しておくのがいいのだ



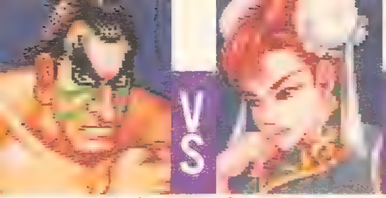
⬆一応対空防御にも使える。左右に動いて調節を

画面端さば折り VS

本田だけが使える少しミョーな技を紹介しよう。画面端に追いつめた相手をさば折りか折檻蹴りでつかむ。つかみ終わって相手と離れたらすかさず画面端まで歩いて、しゃがみ強キックをタイミングよく出すのだ。喰らった方は着地してからどちらにガードしていいかわからない。



⬆さば折りなどから離れたあと、着地してどちらにガードをしていいのか分かりにくい技なのだ



E.本田 VS 春麗

待ち作戦を使っていくのがいい

春麗と闘う場合に気をつけることは、スピードにまどわされないこと。相手の動きをよく見て、攻撃のチャンスを見逃さないこと。着地の瞬間や気功拳を撃った後などは確実にダメージを与えていくのがいいだろう。



◆動きに惑わされないようにして、相手の飛び込みを待ってみてもいい

三角跳びに強の頭突き　1P

コンピュータの春麗の特徴の1つに、後ろにジャンプして三角跳びでこちらに飛び込んでくることがよくある。本田にとってこのときは攻撃のチャンス。着地間際をねらって強のスーパー頭突きで落としていこう。頭突きを出すタイミングは各自でつかんでほしい。早過ぎても遅過ぎてもだめだ。

相手がこちらにジャンプして飛び込んでくるようならば、前作と同じようにくぐって投げてしまおう。



◆着地する寸前をねらって出していこう　早く出しすぎると相打ちになってしまうことが多い

気功拳はしっかり確認　1P

リュウやケンの場合には先読みで飛ばないといけなかったが、春麗の気功拳は波動拳よりスピードが遅いので確認してから飛んだ方がいい。弱で撃つ気功拳が最も遅く、早めにジャンプして相手を攻撃すると、着地するときにはまだ気功拳が残っていてそれに当たってしまうこともある。春麗と闘うときには頭を切り換えて、気功拳のスピードを確認してから飛び込んでいくようにしよう。といってもほんのわずかな瞬間の差しかないが…。



◆撃ったのを確認して、気功拳のスピードも確認してから飛び込んだ方がいい　あまり遅くなっても×

踏みつけはガードする VS

春麗の攻撃でけっこうイヤなのは踏みつけ攻撃だ。弱のスーパー頭突きが出せる状態なら頭突きを出し、それ以外なら徹底的にガードしよう。へたに攻撃すると、その手足を踏まれてしまう。



春麗が着地するまでガード

弱頭突きを有効に使う VS

弱のスーパー頭突きの有効な使い方を1つ説明しよう。飛び込み攻撃の中で、相手を飛び越えて攻撃し、相手の背後に降りる方法がある。この攻撃にきたと分かったら弱の頭突きで対抗するのがいい。うまいぐあいにこの頭突きが決まると、2回連続でヒットし、気絶状態に追い込めることが多いのだ。そうなったら一気に攻撃に転じよう。







本田を飛び越えて攻撃しようとしている春麗には、この弱のスーパー頭突きが効果的なのだ

スピニングに注意 VS

前作でのスピニングバードキックは、上昇、下降中には当たり判断がなく、そこでダメージを受けることはなかった。新スピニングバードキックは上昇、下降中に当たり判断ができ、近くで上昇、下降されるとガードしていてもダメージを受けてしまう。特に気をつけるのは、画面端に移動したスピニング。うまくガードしないとダメージを受けてしまう。画面端まで追い込まれて、キャラの位置が入れ換わったように見えてもガードする方向をかえてはいけない。反対に十字ボタンを押してしまうとガードが解ける。



悪い例



画面端でよくダメージを受けてしまうのでこんな状況は注意しよう



悪い例を一つ。画面端で相手と反対にガードをするとこうだ



E.HONDA

E.本田 VS ブランカ

基本は待ち戦法で対応

お互いに飛び道具を持たないために、直接攻撃で倒すしかない。ブランカの特徴は滞空時間の短いジャンプだ。滞空時間が短いために、対空防御しにくいのも確かで、弱のスーパー頭突きで落とすにもかなり早めに対応しなければならない。



相手の動きをよく見て闘っていかないと、アッというまにやられるぞ

相手の攻撃に弱頭突き　1P

ブランカの技は、出るスピードが速く、同時に技を出してもブランカの方が先にヒットする。本田の場合、先に出してもブランカに負けてしまう。コンピュータのブランカと闘うためには、ブランカの攻撃を先読みして弱のスーパー頭突きを出していくしかない。ガードされることも多いが、ブランカが強攻撃を出していれば確実にヒットする。



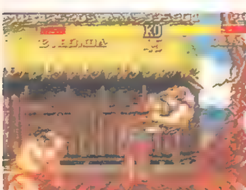




何度かガードしてブランカが技を出すタイミングをつかんで、それに合わせて弱の頭突きをだせ

バーチカルに強頭突き　1P

離れた位置でバーチカルローリングを出したときは攻撃のチャンス。下降中のバーチカルめがけて強のスーパー頭突きで攻撃していこう。このとき早めに出してしまうと相打ち、遅いとガードされてしまうのでタイミングを間違えるな。近くでのバーチカルには、下降するのを待って弱のスーパー頭突きで落としていくのがいいだろう。







こんなところでバーチカルを出すことがあるので、強の頭突きで打ち落としてしまうのだ！

電撃には土俵払い VS

エレクトリックサンダーを多用するブランカには、距離をはなしてしゃがみ強キックで攻撃だ。そうすればダメージを受けることなく攻撃できる。このとき近過ぎるとキックが当たる前にダメージを受けてしまうので、間合いをしっかり覚えておこう。

離れてしゃがみ強キック



このくらいはなれてしゃがみ強キックを出す

ローリングには頭突き VS

うまく反応できればだが、ローリングアタックはスーパー頭突きで落とすことができる。ゲームスピードが速いため、少しでも技を出すのが遅れるとローリングがヒットしてしまうので、あまり無理にはねらわない方がいい。頭突きを出すなら強パンチを使った頭突きでいけ。



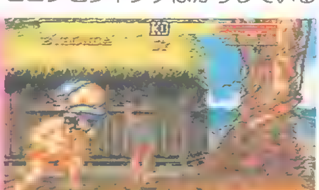
ローリングアタック対スーパー頭突きは、圧倒的にスーパー頭突きが有利なのだ。おぼえておこう

相手の飛び込みの対処 VS

少し離れた場所からブランカが飛び込んでくるときには、遠めなら強の頭突き、近めなら弱の頭突きで落としていこう。

かなり近い場所からこちらを飛び越えようとしているようなら、その下をくぐって、着地の瞬間に投げを狙ってみよう。ピョンピョンとジャンプばかりしているようなブランカには有効な方法だろう。ブランカにダメージを与えようと思ったら必殺技か投げの方がいいのだ。

スーパー頭突き



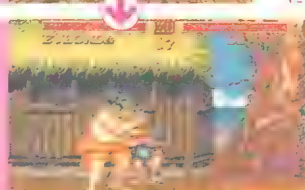
飛び込み攻撃のほとんどはこれで落とせる

近い間合いなら



飛び越えるようにジャンプしたら

くぐって投げ



着地の瞬間より少し早めに投げのコマンド！



E.本田 VS ザンギエフ
百裂張り手で押していこう

対コンピュータでも対戦でも、百裂張り手を使っていくのが最もいいだろう。左右に動きながら出していけばかなり有効で、ザンギエフはガードするか喰らうしかないだろう。でも百裂張り手だけ使って倒してもおもしろくはないけど…。



プロレス対相撲の異種格闘技戦といった感じの2人の闘いだ

いきなり投げをねらう　1P

コンピュータのザンギエフはこちらにツカツカと歩み寄ってくることがある。このときは間合いを見切って投げてしまうことができる。ゲーム難度を高くするとこの方法は通用しにくくなるが、うまく間合いとタイミングをつかめば大丈夫。ザンギエフの体力が少なくなってくるとこの方法は通用しないので、2〜3回投げたら攻撃方法をかえよう。



コンピュータのザンギエフがこちらに歩いてくるようなときはチャンスだ

百裂張り手で押す　1P

百裂張り手を使えばかなり楽にザンギエフの体力を奪うことができる。しかしただ出すだけではなく、左右に動いて間合いをうまく取りながら出していくのだ。ザンギエフを転がした後にも出すのがいいのだが、あまり近いところで出してしまうと、相手の起き上がりに反対に投げられてしまう。ザンギエフの投げの間合いの外から百裂張り手を当てていこう。



張り手がザンギエフにちょうど届くくらいで



これだけ近づいていると反撃されるので注意

払い蹴りを有効に使う　1P

本田の闘い方の基本は相手に近づくことだが、ザンギエフの闘い方も同じだ。ザンギエフと闘うときは近づいて闘うのはかわらないが近づきすぎないように闘おう。立った状態からの強キックで相手を牽制するのだ。このとき空振りになってしまうと反撃されてしまうことがあるので注意しよう。悪くてもガードさせる間合いをはかって出そう。

起き上がり



⇨うまく起き上がりに当たるように

間合いをはかって



⇨足払いの間合いをしっかりはかって

頭突きはわりと有効　VS

コンピュータのザンギエフにはほとんど効かないスーパー頭突きも、対戦ならば有効な攻撃手段の1つになる。中間距離から近づいてくるときや、飛び込んでくるようなときは強の頭突きをいきなり出してみるのがいいだろう。相手のフイを突く感じで出せるのがいい。

いきなり強の頭突き







⇨人間が、コンピュータのザンギエフと同じように頭突きに対抗しても頭突きが勝つケースが多い

やっぱり百裂張り手　VS

コンピュータ戦でも有効な百裂張り手は対戦でも有効だ。左右に動くことができることを最大限に活かして、間合いを調節しながら出そう。ただ単に出すだけだと、百裂張り手で攻撃されてこちらがダメージを受けてしまうのでここだと思ったところ以外では出さないように。百裂張り手を使えば、対空防御にもなるしガードの上からでも体力を減らせられる。

対空防御に



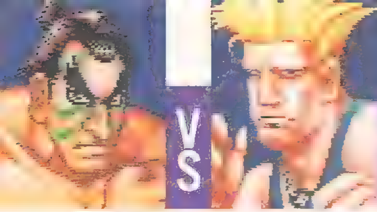
⇨飛び込んでくる相手を落とすのにも使える

ガードの上から



⇨ガードの上からカッカッと削っていってもいい

攻防編　E.HONDA VS ZANGIEF



E.本田 VS ガイル

チャンスをものにするしかない

前作ではまったくといっていいほど勝ち目のなかった対戦だが、ガイルの攻撃力の低下や、ソニックブームやサマーソルトキックにスキができたために前よりは闘いやすくなった。しかし、普通に闘ったら勝ち目は少ない。



闘いやすくはなったけど、有利か不利かでいえば本田がまだ不利だ

ドラゴンスイープを誘う　1P

ドラゴンスイープというガイルのしゃがみ強キックは、強の頭突きでダメージを与えられる。この技を誘う方法があり、ガイルが歩いて近づいてくるときがチャンスで、しゃがみ中パンチを出せばよい。しかしこれは間合いが問題。近過ぎるとドラゴンスイープに当たってしまうのでかなり離れたところで、しゃがみ中パンチを出すようにしなければならない。



このくらいの間合いになったらしゃがんで中パンチを出せ　そして強の頭突きへと技をつなぐのだ

待ちに入ったら飛び込め　1P

ガイルの攻撃パターンの1つに、ソニックを連続で撃ち続けることがある。このときはソニックを先読みで飛び込んでいけばいいのだが、離れた間合いで飛び込んでしまうとサマソで落とされてしまう。かなり近い間合いで飛び込み、強キックをヒットさせる。キックはガイルの頭に当てるような感じで出す。そして着地後にしゃがみ強パンチを出してみよう。



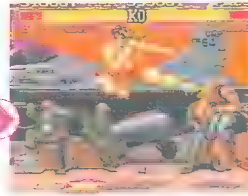
とにかく近づいていって強攻撃で攻めろ　しかし、サマソで切られてしまうこともあるが…

サマソを消す方法　1P

ガイルのサマーソルトキックの弱点を説明しておこう。弱点といっても必ず防げるものではないが知っていた方がいい。ガイルに飛び込むときはガイルの頭の位置に強キックなどを出すようにするだけでいい。これによって、引きつけてサマソを出すような人はサマソが出ないなんてことが起きる。







○早めにサマソを出されてしまうと成功しないが、起き上がる瞬間のサマソなどは狙って飛び込め

接近戦でスーパー百貫　VS

接近戦になってしまったら、相手の攻撃をガードしつつ、相手の攻撃に合わせて弱のスーパー頭突きを出していくのもいい方法だ。これはガイルにだけ有効というわけではないので、他の対戦相手にも使える。どういったタイミングで出していけばいいかは自分で実際につかんでいかないといけないが、分かればかなり有効な頭突きの使い方だ。



○相手が投げを狙っているようなときに出せれば最もいいのだが…



○スーパー百貫でもかなりの間合がある。うまく出していけ

もしピヨッたら…　VS

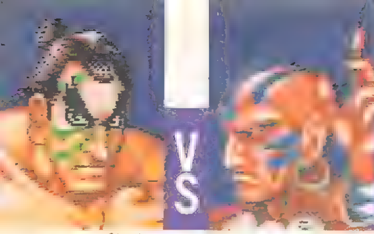
もし気絶状態に持ち込めたなら、本田の連続技を使ってみよう。相手を飛び越えるようにして遅めにスモウプレス、そしてしゃがみ中キック。うまくいけばこれがすべてヒットする。この後にスーパー頭突きを出してみるのもわりと有効だ。でもサマソには勝てないけどネ。







○しゃがみ中キックまでは連続で決まるが、頭突きは相手しだい。頭突きが決まれば再びピヨることも

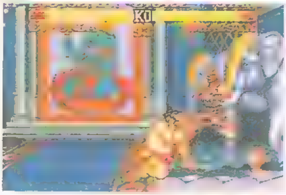


E.本田 VS ダルシム

ひたすらパワーで押しまくる

E.HONDA

前作では非常にツライ闘いを強いられたダルシムだが、今回は楽勝とまではいかないが互角にまでは闘い合えるまでになった。ダルシムの伸ばした手足にこちらの攻撃を当てやすくなっているほか、技の威力は本田の方が断然上なのだ。



前作よりはるかに闘いやすくなっている。しかし楽な闘いではないはず

スーパー頭突きで攻撃　1P

コンピュータのダルシムはとにかくつかみどころがないヤツで、ピョンピョンとジャンプをくり返し、こちらの攻撃はヨガテレポートでかわして逃げていくといった闘いをするのだ。そんなときは、ジャンプしたところに強のスーパー頭突きを当てていくしかないのだが、タイミングを考えないと返り討ちに遭ってしまう。ダルシムがジャンプしたらすぐにスーパー頭突きにはいかず、ジャンプの下降中を狙い着地寸前のダルシムを落とせ。

ジャンプしたら



下降中の着地際を狙って頭突きの準備



着地寸前のところを狙って強の頭突きでいく

ヨガテレポートの対処　1P

こちらの攻撃を完全にかわすように自由自在にヨガテレポートを使うコンピュータのダルシム。当然といえば当然なのだが、本田の動きでは追いつこうにも追いつけないのだ。これに対抗するには、スーパー百貫落としがわりと効果的だ。ダルシムが消えると同時にスーパー百貫を強キックで出していくと、現れた瞬間を攻撃することができてしまう。



スーパー百貫





上昇中のスーパー百貫落としがうまくダルシムの体に重なった。わりと使えてしまうので不思議だ

攻撃した手足をねらう VS

ダルシムは離れた間合いから伸びる手足を使って攻撃してくるので、その手足を狙って攻撃をしていければかなり闘いが楽になる。たとえ相打ちになっても、攻撃力の高い本田の方が圧倒的に有利なのだ。ねらいやすいのは立ち中キック、強キックなどで、しゃがみ中パンチや立っての強パンチなどで対抗していける。



チョット慣れてこないとうまく攻撃できないけれど、しゃがんで待っていたりするときは中パンチで

伸ばした腕に百貫落とし VS

おもしろい特徴を1つ紹介しよう。ダルシムが着地寸前の相手を攻撃するときズームパンチを使うことがある。実はこれをさけるには百貫落としを使っていけば防ぐことができる。ダルシムの細い腕に本田の全体重をのせていくわけだから勝てて当然かもしれない。



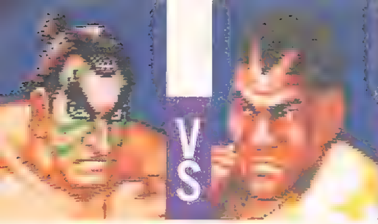
ダルシムが、こちらの着地を狙ってズームパンチを出してきそうなときは百貫落としていくのだ

ガードの上から百裂張り手 VS

接近戦ではひたすら百裂張り手を使うなんてのもいいかもしれない。防御力の低いダルシムには百裂張り手は有効な技だろう。たとえガードされてしまってもかなりの体力を奪えるし、もしも1発でもヒットすればかなりの体力を減らせる。左右に動いて間合いをうまくとろう。



防御力の低いダルシムにとってはかなりイヤな技のはずだ。ガリガリとガードの上から削っちゃえ



エドモンド ほんだ

E.本田 VS バイソン

相手の足元を狙っていく

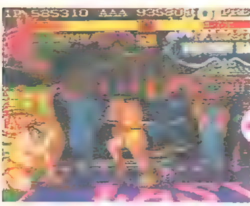
パワーは互角といった感じの2人だ。力押しで闘ってしまうとガンガン体力も減っていく。どちらかの体力が上回ったらそれから相打ちばかりで体力勝ちなんてこともしばしば。うまくスキをついて攻撃をヒットさせていくしかない。



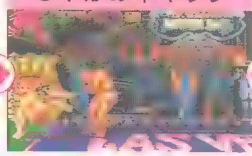
どちらもパワー・ファイターなので、大味な闘いになりやすい

しゃがみ中キックが有効 1P

コンピュータ戦ではしゃがみ中キックの四股蹴りが有効。ダッシュストレートやダッシュアッパーを出すバイソンには2発決まってしまう。この四股蹴りだけで勝負がついてしまうことさえある。しかしバイソンのパワーを甘く見てはいけない。油断するとすぐ形勢逆転だぞ。



しゃがみ中キック





ブンブンとアッパーを出すバイソンにはこのしゃがみ中キックが最適。2発が決まればピヨる

飛び込みにはガードか頭突き 1P

しゃがみ中キックを出す場合は常に斜め下に十字ボタンを押して頭突きの準備をしておくのがいい。バイソンは飛び込み攻撃をしかけてくるが、いつしかけてくるか分かりづらいので、いつでも出せるようにしておかなければならない。もし出すのが遅れたと思ったらすかさず立ってガードするように。これが遅れてしまうと思わぬダメージを受けてしまうこともある。ここで気絶状態になってしまったらバイソンの連続攻撃を受けてしまうのは目に見えている。



しゃがんでいてもタメだけは忘れるな



スーパー頭突きでもいいぞ。こちらもタメを忘れるな

不用意な頭突きは禁物 VS

いきなりスーパー頭突きで攻撃するのは本田の有効な攻撃方法の1つではあるが、相手がバイソンの場合は必ずしもそうとはいえない。バイソンのターンパンチに無敵時間ができたために、これを利用してかわされてしまうことがあるのだ。しかも、かわされるだけではなくターンパンチをモロに喰らってしまうというオマケもつくのだ。タイミング的にはかなりシビアだが、ターンパンチをうまく使われるとスーパー頭突きは意味のない攻撃になってしまうのは確かだ。



スーパー頭突き



ターンパンチ



○バイソンは本田のスーパー頭突きを待っていることが多い。頭突きの着地までのスキを狙っている

下段の攻撃が基本 VS

バイソン側が待ち戦法でくるのであればこちらも待ち戦法で闘ってみるのもいい。バイソンのダッシュストレートやターンパンチを待って下段への攻撃を集中する。強ボタンで攻撃する場合はなるべく相手に当たるような間合いで出すようにしよう。空振りになってしまうと、バイソンのダッシュ系の必殺技の的になってしまうこともある。飛び込んでくるようだったら弱のスーパー頭突きなどで対抗していこう。

しゃがみ強パンチ



○相手を転ばすことができる技

しゃがみ中キック



○発目が入れば2発目も決まる

しゃがみ強キック



○間合いがかなり広いので使いやすい

ヘッドボマーは怖い VS

バイソンに密着されてしまったときに怖いのはヘッドボマーというつかみ技だ。この技は投げと同じような間合いで決まるので、接近戦になったら先に投げてしまうのがベストだ。



○何回もつかまれるのは命取りだ。早めに抜けだしたいぞ

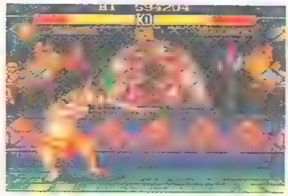


E.HONDA

E.本田 VS バルログ

パワーを活かしていこう

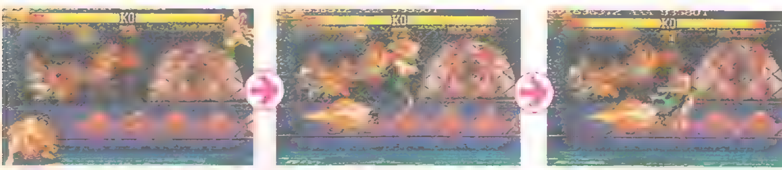
春麗以上のスピードを持つバルログだけに、スピードに惑わされるとかなり闘いにくい。相手は飛び道具を持たないために、接近戦でしかダメージを与えられないので、そこをねらって反撃していこう。パワーでは圧倒的に本田が上なのだ。



◎ムリに追いかけるようなことはしない方がいいチャンスを待て

三角跳びを待つ 1P

バルログは三角跳びで攻撃をしかけてくる性質を持っている。本田の攻撃のチャンスはそこだ。三角跳びから降りてくるところをジャンプしての強キックで迎え撃てばよい。この他にも強のスーパー頭突きで落としてしまうのも1つの方法だ。着地する前に落としてしまえ。

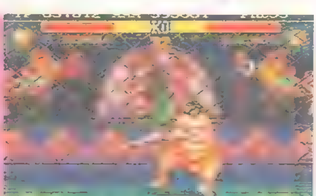


◎画面端でバルログが三角跳びをしてくるのを待ってもいい。それ以外の攻撃はガードしてればいい

バルセロナの対処 1P

コンピュータ戦ではバルログと闘うときは必ずスペインが舞台。バルセロナアタックなどにいく前は必ず金網にへばりつくので、それに対抗する準備ができる。弱のスーパー頭突きで落とす場合は、よく引きつけてから出すこと。遅すぎてもだめだけど…。それと、少し距離を取って、金網から離れた瞬間に、こちらは逃げるようにジャンプして強キックでも可。

弱の頭突き

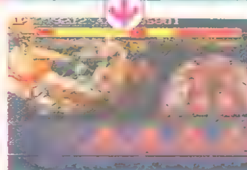


◎やっぱりこの方法が有効かつ確実なのかも

ジャンプして



◎逃げるようにジャンプしておいて



強のキック

◎タイミングを合わせて強キックで攻撃だ

バルセロナの対処 VS

対人戦の場合はスペイン以外でバルセロナなどにいくときは三角跳びになる。そのため、頭突きなどの準備ができないことがあるので少しやっかいだ。タメを作るコツとして、バルログの「ヒョー」という声が聞こえたらタメ始めるといった感じがいい。間に合わないときはごっつぁんチョップだ。しかし、タイミングが悪いとイズナドロップで投げられてしまうので、タイミングをよくつかんでおくしかない。

弱の頭突き



引きつけて出さないといけないのだ

スーパー百貫



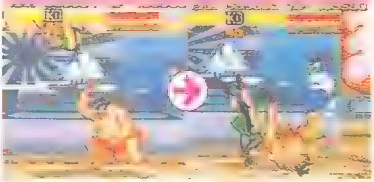
引きつけて出していった方がいいぞ

ごっつぁんチョップ



タイミングを間違えないようにしよう

悪い例

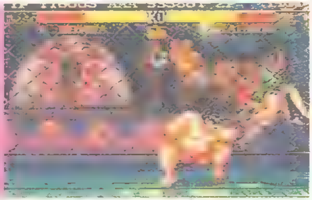


ごっつぁんチョップなどが空振りになってしまうと、イズナドロップのエジキになってしまう

パワーで押し切る VS

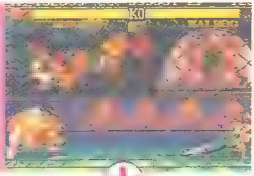
このバルログは攻撃力も防御力もかなり低いために、数多く攻撃してもダメージをあまり与えられずに、数回攻撃されただけでかなりの体力が減ってしまう。そんなバルログなので、本田のパワーをフルに活用して相手の攻撃にめげずに数回の攻撃をヒットさせることだけ考えて闘うのも1つの手だ。百裂張り手でガードの上から体力を削り、スキを見せたらすかさず強ボタンでの攻撃をたたき込んでいくのだ。

百裂張り手



ガードの上からでもガンガン削ってしまえ！

スライディングに



ラウンドスライダーにきたら

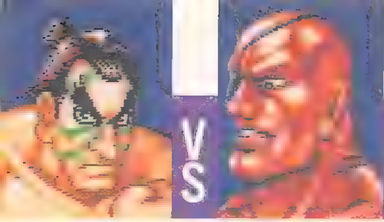
強の頭突き



強の頭突きで対抗していけばよい

攻略編

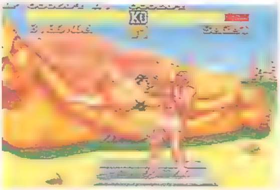
E.HONDA VS BALROG



E.HONDA

E.本田 VS サガット
接近戦で勝負したい相手

サガットと闘う場合にイヤなのは、タイガーショットを上下に撃ち分けて攻撃されること。グランドタイガーならばスーパー頭突きで抜けられるが、撃つ瞬間に頭突きを出さないとタイガーアッパーカットの的になってしまう。



○タイガーアッパーカットとの相打ちは分が悪いのでできるだけさけたい

グランドタイガーに強頭突き　1P

コンピュータのサガットはタイガーショットを上下に撃ちまくる行動を取ることがある。このときは本田の攻撃のチャンスだ。グランドタイガーを撃つためにしゃがんだ瞬間を狙って強の頭突きを出すのだ。グランドタイガーを確認してから頭突きを出したいが、その場合の多くはタイガーアッパーカットで落とされてしまうぞ。



○コンピュータ戦ならば、サガットがしゃがんだ瞬間にスーパー頭突きを出せばまず大丈夫だ

アッパーカットを待つ　1P

上記の方法でサガットの体力を奪ったら、あとはタイガーアッパーカットを出すのを待つのもいい。それ以外の攻撃はすべてガードして、タイガーアッパーカットを待とう。サガットはなぜか強のタイガーアッパーカットを使ってくるので下降中のスキを狙っていこう。ひざ蹴りや、立ったままの強キックなどの2発連続で決まる技を使ったりするのもいいが、ここは素直に投げてしまって、そのあとまたタイガーショットかアッパーを待て。



○タイガーアッパーカットをガードして、その後に投げても何でも攻撃を喰らわしていこう

飛び込んでアッパーを誘う VS

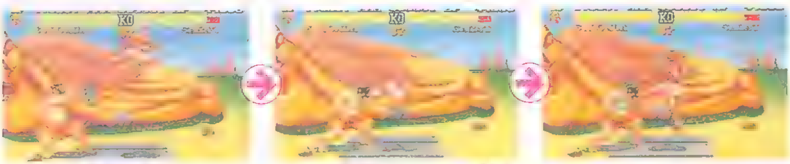
本田は飛び込むときに技を何も出さないで飛び込むと、当たり判定が思ったより小さくなるので、迎撃されそうな間合いでも当たらなかったりすることがある。ほんの気持ち程度の差であるが、この間合いをよく見切って飛び込んで相手のアッパーカットを誘ってみるなんて戦法も考えられる。アッパーカットをさけることができたら、降下中の相手を好きなように攻撃していけばよい。



うまい間合いで飛び込めるかがポイント。自分なりにそんな間合いをつかんでいくしかないけれど

飛び込みに弱頭突き VS

サガットにも飛び込みからの連続技がいくつか存在する。サガットはそれを狙って飛び込んでくることも多い。それを喰らわないようにするためにはいつものように弱の頭突きで落としていこう。うまく落とすことができたら、一気に近づいて攻撃に転じよう。技1発のパワーならサガットにも負けない本田なので、1チャンスをものにするのだ。



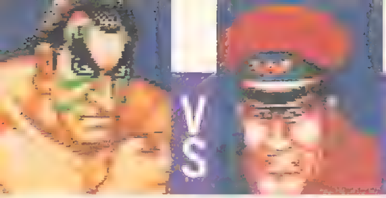
頭突きで確実に落としておくのがいい。連続技を喰らったら本田だってたまらないのだ

接近してスーパー百貫 VS

接近戦になったらいつものようにスーパー百貫などの技を使っていきたい。相手の攻撃にうまくタイミングを合わせて技を出して、相手の攻撃を無敵状態のときにかわしてこちらの攻撃はしっかり相手にヒットさせていこう。うまく決まれば2発入ってピヨピヨだ。

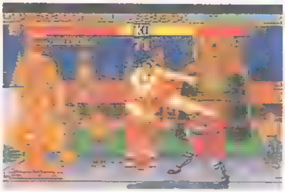


うまくサガットの攻撃とスーパー百貫落としの無敵時間がピッタリ合うように出していくのだ



E.本田 VS ベガ
相手の技のスキを狙うのだ

コンピュータ戦と対戦では大きく攻略法をかえていかなければいけないベガ。特にコンピュータ戦の場合は相手の動きをよくみて、相手のスキを見逃さずに攻撃しないとまず勝てないだろう。タイミングが非常にシビアなのだ。



コンピュータと人間の操るベガでは、頭を切り換えて闘った方がいい

ヘッドプレス後に投げを狙う　1P

コンピュータ戦ではベガがヘッドプレスにきた瞬間が最大の攻撃のチャンスだ。しかし画面端以外でヘッドプレスを受けなければならない。ヘッドプレスをガードして、ベガが着地する瞬間に投げを狙うしかない。ベガは着地と同時にジャンプするクセがあるので、しっかり着地と同時に投げにいかないとつかまえられないのでタイミングをつかもう。



着地の瞬間を投げないと、ジャンプして逃げられてしまうので、タイミングをはかって投げにいこう

サイコにはスモウプレス　1P

ベガは体力が減ってくるとサイコクラッシャーにくることがある。これを落とすにはフライングスモウプレスを使うといい。強弱をつけてサイコクラッシャーを出してくるが、強で出したものは速くて長い距離を飛んでくる。これを落とすには相手と反対方向、つまり自分の後ろにジャンプしてタイミングを合わせて中キックを押せばいい。



うまくフライングスモウプレスができればサイコクラッシャーアタックを落とせるぞ

相手の攻撃に弱の頭突き　1P

コンピュータのベガに確実にダメージを与える方法として考えられるのは、ベガの攻撃に弱のスーパー頭突きを合わせて出す戦法だ。ベガは地上で攻撃してくるとき、こちらとの間合いが一定になったところで技を出してくる。これを数回くり返すことがあるのだ。そこが狙いめでこちらはその間合いに入ったところで弱の頭突きを出せばいい。ベガが強威力の攻撃をしていれば、相手の攻撃をかわしたあとに、頭突きが相手に決まるというわけだ。

先読みで弱の頭突き



⇦相手が技を出すのと同時に、こちらは弱のスーパー頭突き



⇦そうすればベガの攻撃をかわしてダメージを与えることができる

ホバーキックには強の頭突き　VS

ベガのホバーキックというスライディングに当たってしまうと転ばされてしまう。しかしこれをガードできれば、その後に確実に投げを狙えるだけのスキがある技なので近距離で使ってくることはあまりない。離れた距離から間合いをつめるために使ってくることが多いだろう。本田にとってはそこがねらいめで、ホバーキックを出した瞬間に強のスーパー頭突きを出していくといいぞ。

ホバーキック



⇦このくらいの距離からよく使うことが多い

強の頭突き



⇦それに対抗するには強のスーパー頭突き

接近戦に持ち込む

こちらからベガとの間合いをつめるときは、スーパー頭突き、スーパー百貫落としをつかっていくのがいいだろう。うまくヒットすれば一気に近づくチャンスなのだ。ベガは飛び込み攻撃を防ぐ手段をあまり持っていないので、ガンガン飛び込んで攻撃してみよう。

スーパー百貫



⇦こちらは中間距離から使うのがいい

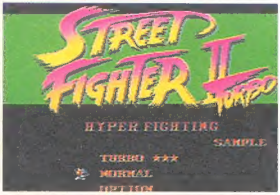
スーパー頭突き



⇦一気に間合いをつめるならこちら

ノーマルモード もう1つのゲームモード

『ターボ』にはオマケのモードのようなノーマルというモードがある。これは前作の同キャラ対戦のモードに四天王が加わったようなものだと考えてほしい。新必殺技が使えなかったり、ゲームスピードが前作と同じだったりするのだ。



⬆タイトルの色もかわってしまうノーマルモード。どっちがいいかな

ターボモードと違うところ

簡単にターボモードと違うところを挙げると、キャラクタの色、ゲームスピード、新必殺技が使えないなどだ。キャラクタの色は前作の同キャラ対戦モードのときに使うことのできた色と同じなので、今回のキャラクタの色とは少し違う。そのときのキャラクタの色が好きだった人はこちらでプレイするのもいいぞ。ゲームスピードに関しては変えることができないので、前作と同じようなスピードでのプレイになる。1度プレイしてみるとターボとのスピードの違いに驚くはずだ。

ゲームスピード



⬆「ターボ」に慣れるとすごく遅く感じてしまう

キャラクタの色



⬆前作の同キャラ対戦のときに現れたキャラの色

新必殺技はナシ



⬆空中竜巻旋風脚や気功拳は使えないのだ！

攻略法も違ってくるのだ

ノーマルモードにもコンピュータ戦と対人戦がある。しかし新必殺技が使えないためにターボモードと同じ攻略法が通用するとは限らない。ノーマルモードの攻略法は各自で考えていってみよう。まったく違ってしまうキャラもいるはず。



⬆攻略法は自分であみ出せ

平成５年７月９日発行（隔週金曜日発行）第９巻第12号（通巻178号）

STREET FIGHTER II TURBO

ストリートファイターIIターボ
攻略ガイドブック①

リュウ／春麗／E.本田編



ファミリーコンピュータMagazine　7月9日号特別付録①